Dynamic Looper

Loop Pedal Processor

Owner's manual   Manuel d'utilisation

Bedienungsanleitung

VOX AMPLIFICATION LTD.

Ⓔ Ⓕ Ⓖ   ①

Dynamic Looper Owner's manual

Precautions

Location
Using the unit in the following locations can result in a malfunction.
- In direct sunlight
- Locations of extreme temperature or humidity
- Excessively dusty or dirty locations
- Locations of excessive vibration
- Close to magnetic fields

Power supply
Please connect the designated AC adapter to an AC outlet of the correct voltage. Do not connect it to an AC outlet of voltage other than that for which your unit is intended.

Interference with other electrical devices
Radios and televisions placed nearby may experience reception interference. Operate this unit at a suitable distance from radios and televisions.

Handling
To avoid breakage, do not apply excessive force to the switches or controls.

Care
If the exterior becomes dirty, wipe it with a clean, dry cloth. Do not use liquid cleaners such as benzene or thinner, or cleaning compounds or flammable polishes.

Keep this manual
After reading this manual, please keep it for later reference.

Keeping foreign matter out of your equipment
Never set any container with liquid in it near this equipment. If liquid gets into the equipment, it could cause a breakdown, fire, or electrical shock.
Be careful not to let metal objects get into the equipment. If something does slip into the equipment, unplug the AC adapter from the wall outlet. Then contact your nearest VOX dealer or the store where the equipment was purchased.

THE FCC REGULATION WARNING (for USA)

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:
- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

Unauthorized changes or modification to this system can void the user's authority to operate this equipment.

Notice regarding disposal (EU only)

When this "crossed-out wheeled bin" symbol is displayed on the product, owner's manual, battery, or battery package, it signifies that when you wish to dispose of this product, manual, package or battery you must do so in an approved manner. Do not discard this product, manual, package or battery along with ordinary household waste. Disposing in the correct manner will prevent harm to human health and potential damage to the environment. Since the correct method of disposal will depend on the applicable laws and regulations in your locality, please contact your local administrative body for details. If the battery contains heavy metals in excess of the regulated amount, a chemical symbol is displayed below the "crossed-out wheeled bin" symbol on the battery or battery package.

IMPORTANT NOTICE TO CONSUMERS

This product has been manufactured according to strict specifications and voltage requirements that are applicable in the country in which it is intended that this product should be used. If you have purchased this product via the internet, through mail order, and/or via a telephone sale, you must verify that this product is intended to be used in the country in which you reside.

WARNING: Use of this product in any country other than that for which it is intended could be dangerous and could invalidate the manufacturer's or distributor's warranty.

Please also retain your receipt as proof of purchase otherwise your product may be disqualified from the manufacturer's or distributor's warranty.

Table of contents

Introduction

Thank you for purchasing the VOX Dynamic Looper pedal.

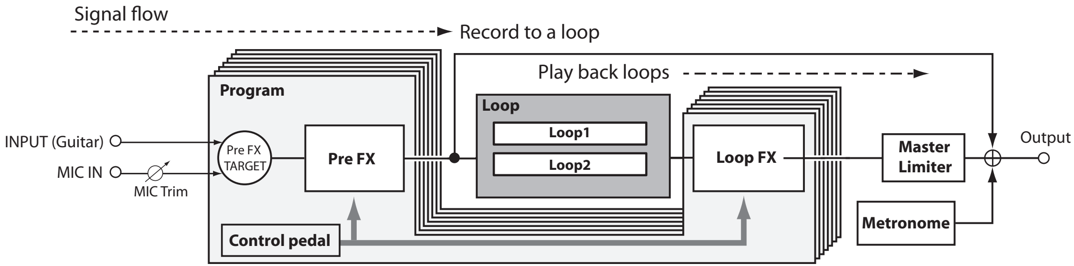
To take full advantage of this product and to ensure trouble-free operation, please read this owner's manual carefully and use the product as directed. After you've read the manual, keep it in a safe place for future reference.

Main features

- Two independent loops allow you to record a separate phrase on each loop, with a total recording time of up to 90 seconds for the two loops. You can use the Dynamic Looper's foot switches to independently play back or process the phrases that were recorded.
- The Loop Quantize function lets you create loops of a precise length.
- Two built-in effect processors: the Pre Effect provides a diverse range of performance expression, and the Loop Effect lets you dramatically transform the recorded phrase.
- You can use the control pedal to control the Pre Effect and Loop Effect, and even use the pedal to control the Pre Effect while you record. It's also possible to modify the recorded phrase in real time by using the pedal to control the Loop Effect.
- You can overdub additional playing onto a loop-recorded phrase. Undo/Redo functions are provided for overdubbing.
- The mic input jack lets you use the Dynamic Looper with sources other than guitar, such as vocals or percussion instruments. You can also apply the Pre Effect to the mic input.
- A phrase that's processed by the Loop Effect can be re-recorded using the Resampling function.
- A master limiter can be applied to the output. This allows you to reduce the discrepancy in volume that might occur between the loops after the first pass of recording and after numerous overdubs have been added.

How the Dynamic Looper is structured

The Dynamic Looper consists of the following blocks. (For a detailed block diagram, see page 43.)
The signal received at the INPUT or MIC IN is processed by the Pre Effect (Pre FX), and then recorded in Loop 1 or Loop 2. Pre Effects are applied to the signal before the recorded loop.
The Loop Effect (Loop FX) can be applied to the playback of the loop-recorded phrase during playback. You can modify the phrase by using the pedal to control the various effect parameters.



Pre FX TARGET

The Pre FX Target specifies whether the effect will be applied to the signal from the INPUT jack, to the signal from the MIC IN jack, or to both signals.

Pre FX

The Pre Effect is used to process the signal from the INPUT jack or the MIC IN jack.

You can choose one of eleven effect types for the Pre Effect.

Each effect lets you adjust up to two parameters. The adjustable parameters will differ depending on the effect that you select. You can use the control pedal to control effect parameters, allowing you to apply real time modifications to the phrase you're performing.

Loop

Each loop records the signal from the Pre Effect.
There are two loops: Loop 1 and Loop 2. You can record phrases totaling a recording time of 90 seconds for the two loops.

Loop FX

The Loop Effect processes the phrases that are recorded in the loops. If this effect is on, it will apply to the phrases as they play back.

You can choose one of eleven effect types for the Loop Effect.

Each effect has two adjustable parameters. The adjustable parameters will differ depending on the effect that you select. You can use the control pedal to modify effects applied to the phrase during playback.

Control pedal

The control pedal controls the parameters of the Pre Effect or Loop Effect, or it can control the volume.

Metronome

You can use the metronome as a guide while recording a loop.

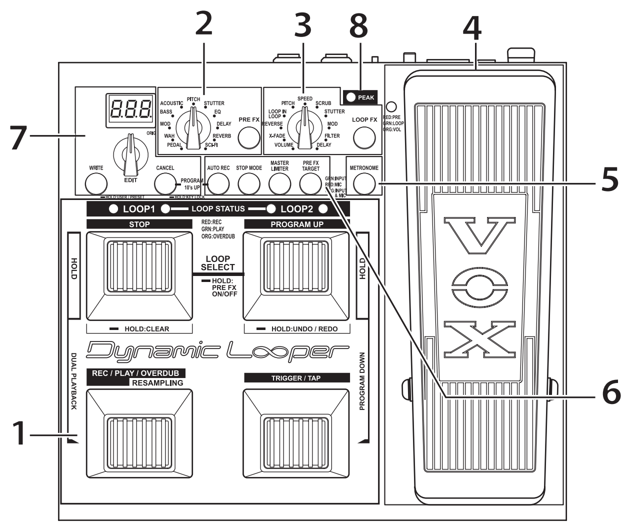
If the metronome is on, the Loop Quantize function will also be on. This function automatically corrects the loop-end timing according to the specified tempo, letting you create phrases that are exactly the correct length.

Master Limiter

You can apply a limiter to the loops output. The limiter will reduce discrepancies in volume between the loops, or between the initially-recorded volume and the volume after overdubbing.

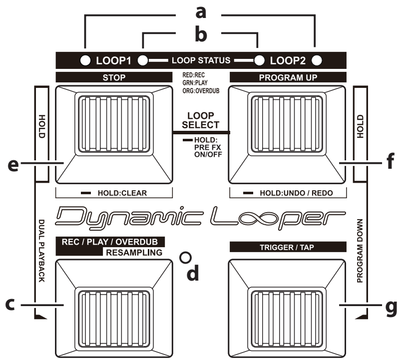
Panels

Top panel



1. Program/loop control section

This section controls the loops functions such as recording and playback for Loop 1 and Loop 2, and setting the tempo.



a. Current loop LEDs

These LEDs indicate the loop that's selected for control, such as recording or playback. The status of the STOP pedal and the REC/PLAY/OVERDUB pedal apply to the selected loop.

To select a loop, press the STOP pedal and the PROGRAM UP pedal simultaneously. You'll switch between Loop 1 and Loop 2 each time you do so.

b. LOOP STATUS LEDs

These LEDs indicate the status of Loop 1 and Loop 2.

☞ p.28 “Loop status”

c. REC/PLAY/OVERDUB pedal

This pedal initiates recording, playback, overdubbing, or resampling for the loop that currently selected.

If no phrase has been recorded on the loop that currently selected, the function will cycle between recording → playback → overdubbing each time you press the pedal.

If a phrase has been recorded on the loop that currently selected, the function will cycle between playback → overdubbing each time you press the pedal.

If the RESAMPLING STATUS LED is blinking, resampling will start when you press this pedal.

d. RESAMPLING STATUS LED

This LED indicates the resampling status. Use the REC/PLAY/OVERDUB pedal to start or end resampling.

☞ p.25 “Resampling”

e. STOP pedal

This pedal stops recording, playback, overdubbing, or resampling. You'll also use this pedal to erase a phrase recorded in a loop.

By holding down this pedal and the PROGRAM UP pedal simultaneously for approximately two seconds, you can turn the Pre Effect on/off.

f. PROGRAM UP pedal

Use this pedal to select a program or loop. This pedal is also used to undo/redo overdubbing.

g. TRIGGER/TAP pedal

This pedal resets playback of the phrase that was recorded in the loop.

You'll also use this pedal to specify the tempo for the metronome or for BPM sync-type effects.

This pedal also turns on/off the Loop Quantize function that adjusts the end of the loop according to the tempo when you stop recording, allowing you to create loops that are exactly the right length.

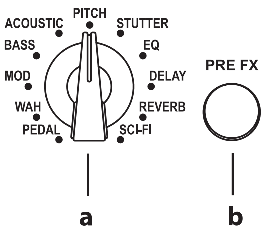
☞ p.20 "Creating phrases of a precise length (Loop Quantize)"

2. Pre Effect section

Here you can control the Pre Effect. The Pre Effect will be applied to the signal from the INPUT jack and the MIC IN jack.

The effect will be applied to the input that's selected by the PRE FX TARGET button.

☞ p.14 "d. PRE FX TARGET button"



a. Pre Effect selector

This selects the type of Pre Effect.

b. PRE FX button

This turns the Pre Effect on/off.
The button will light-up red when the effect is on, and it will blink while you're editing the effect.

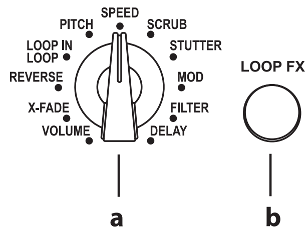
Note: Turning the effect selector will also pedal the Pre Effect on.

Hint: You can pedal the Pre Effect on/off by holding down the STOP pedal and the PROGRAM UP pedal simultaneously for approximately two seconds.

3. Loop Effect section

Here you can control the Loop Effect. The Loop Effect applies to the phrases recorded in Loop 1 and Loop 2. You can use this to change the phrase's pitch ("PITCH" effect), or mix in a backward playback sound ("REVERSE" effect).

Note: The Loop Effect is available when you're playing back a phrase that's been recorded in a loop; it will be applied to the recorded phrase. It will not be applied during recording or overdubbing.



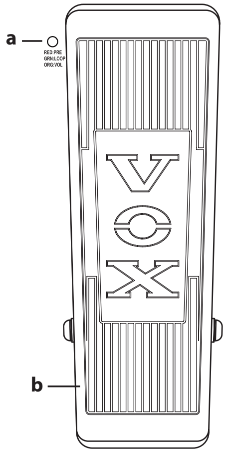
a. Loop Effect selector
This selects the type of Loop Effect. The type of effect you select here will be applied.

b. LOOP FX button
This turns the Loop Effect on/off.

The button will light-up green when the effect is on, and it will blink while you're editing the effect.
Note: Turning the effect selector will also pedal the Loop Effect on.

4. Control pedal section

You can use this pedal to control the parameters of the Pre Effect or Loop Effect, or to control the volume.



a. Pedal LED
This LED will be lit or unlit to indicate the state of the function that's assigned to the control pedal.

☞ p.39 "Control pedal settings"

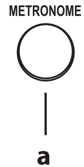
b. Control pedal
This pedal controls the effect parameter that's assigned to it, or controls the volume.

For details on how to assign a function to the pedal, please refer to "Control pedal settings" on page 39.

For details on the effect parameters that you can control, please refer to "About the Pre Effect and Loop Effect" on page 29.

5. Metronome section

Here you can specify the metronome setting and time signature.



a. METRONOME button
This button turns the metronome sound on/off.

When you press the button, it will blink, and you'll hear the metronome. The button will blink in synchronization with the tempo that you specified using the TRIGGER/TAP pedal.

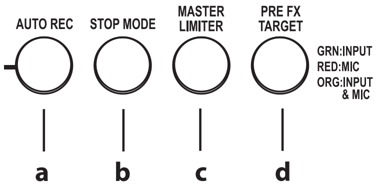
To adjust the metronome volume, hold down this button and turn the EDIT knob.

To set the time signature, hold down this button for approximately two seconds and then turn the EDIT knob.

☞ p.20 "Using the metronome as a guide while you record"

6. Global settings section

Here is where you can adjust the settings for the Auto Recording Start function, specify what will happen when you stop a phrase, adjust settings for the Master Limiter, and select the input that will be processed by the Pre Effect.



a. AUTO REC button

This button turns the Auto Recording Start function on.

☞ p.21 “Initiating recording when you start playing (Auto Recording Start)”

b. STOP MODE button

This button specifies how the phrase will stop when you press the STOP button.

☞ p.25 “Specifying how the loop will stop”

c. MASTER LIMITER button

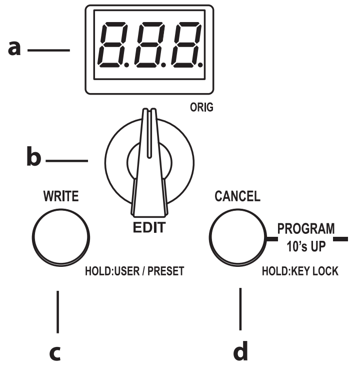
This button lets you adjust settings for the master limiter that’s applied to the phrases recorded in Loop 1 and Loop 2.

d. PRE FX TARGET button

This button selects the input that will be processed by the Pre Effect.

☞ p.18 “Applying an effect to your guitar performance or mic audio”

7. Edit/write/display section



a. Program/value display

Normally this shows the program number. When you’re editing an effect, the display will show the parameter value.

b. EDIT knob

Use this knob to edit effect parameters, or to select a destination program when writing a program.

c. WRITE button

Use this button to save the effect settings to a program.

When the display shows a program number, you can pedal between user programs and preset programs by holding down this button for approximately two seconds.

d. CANCEL button

Press this button when you want to cancel an operation such as saving a program.

You can disable the operation of the top panel buttons, knobs and selectors by holding down this button for approximately two seconds (the Key Lock function). To cancel the Key Lock function, hold down this button once again for approximately two seconds.

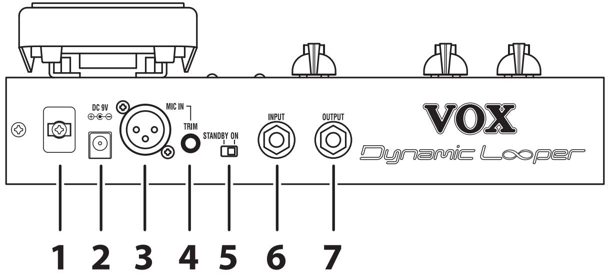
By pressing this button and the AUTO REC button simultaneously, you can step through the programs in units of ten.

8. PEAK LED



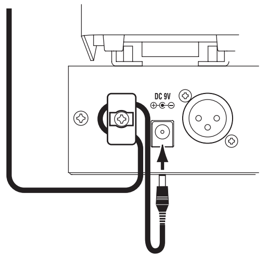
This LED will light-up when the signal being input from the INPUT jack or MIC IN jack is too loud. If this LED lights-up, adjust your guitar's volume or the MIC TRIM knob.

Rear panel



1. Cable hook

Wrap the AC adapter cable around this hook to prevent the AC adapter from being accidentally disconnected.



2. DC 9V jack

Connect the included AC adapter to this jack.

3. MIC IN jack

Connect a commercially available dynamic mic to this jack.

You cannot use a condenser mic that requires phantom power.

4. MIC TRIM knob

This knob adjusts the mic's input level.

5. STANDBY switch

This switch turns the power on/off.

6. INPUT jack

Connect your guitar to this jack.

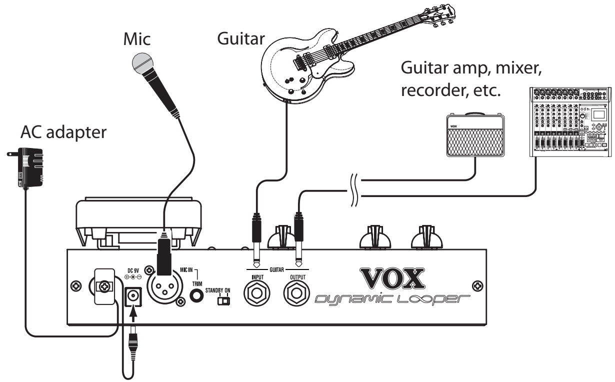
7. OUTPUT jack

Connect this jack to your guitar amp or mixer. The output will be monaural.

Connect your instrument and turn on the power

Let's connect your guitar and amp to the Dynamic Looper, and turn on the power.

Minimize the volume of all your equipment before you turn on the power.



Connections

1. Make sure that the Dynamic Looper's STANDBY switch is in the STANDBY position.

2. Use a cable to connect the OUTPUT jack to your guitar amp or mixer.

Note: The Dynamic Looper's output is monaural.

⚠ Do not connect headphones to the OUTPUT jack. Doing so may damage your headphones.

3. Use a guitar cable to connect your guitar to the INPUT jack. Alternatively, use a cable to connect your mic to the MIC IN jack.

⚠ Acoustic feedback might occur depending on where the connected mic is located in relation to the amp that's connected to the OUTPUT jack. If feedback occurs, take the following steps.

- Point the mic in a different direction.
- Move the mic away from the speaker.
- Adjust the rear panel MIC IN TRIM knob.

Acoustic feedback may also occur when you apply an effect to the mic input. If so, take the same steps listed above.

⚠ If the mic and amp are close together, the output sound of the amp can be picked up by the mic. If you record or overdub in this state, these sounds will also be recorded. Make sure that the mic and amp are sufficiently separated so that the sound from the amp is not picked up.

Turning the power on

1. Make sure that the volume of your amp or mixer is sufficiently lowered, and then turn the Dynamic Looper's STANDBY switch to the ON position.
The power will turn on, and the program/value display will indicate the current program number.

2. Turn on the power of the connected amp or mixer, and raise the volume.

3. Play your guitar, and adjust its volume without allowing the PEAK LED to light-up.

4. Vocalize into your mic, and adjust the rear panel TRIM knob without allowing the PEAK LED to light-up.

Note: The Dynamic Looper contains an auto power-off function. The power will automatically turn off approximately four hours after the last user input occurred (☞p.41 "Auto Power-Off function").

Turning the power off

1. Lower the volume of your amp or mixer.

2. Set the STANDBY switch to the STANDBY position.

Playing programs

On the Dynamic Looper, settings for the Pre Effect and Loop Effect are collectively called a “program.” The internal memory contains 100 programs.

Here’s how to select one of these programs, and then apply an effect to the sound from your guitar or mic, or apply an effect to the recorded phrases.

Applying an effect to your guitar performance or mic audio

Let’s select and try out some of the programs.

1. Connect your guitar or mic and amp, and then turn on the power.

☞ p.16 “Connect your instrument and turn on the power”

2. Verify that the program/value display shows a program number.
If the display shows a value other than a program number, or if the display is blinking, press the CANCEL button. The program number will appear.

The Dynamic Looper contains two types of programs: preset programs and user programs.

P01–P50: These are preset programs. You cannot save your own settings to a preset program.

U01–U50: These are user programs. When the Dynamic Looper is shipped, these have the same content as the preset programs, but you are free to modify the effect type and parameter values and save the result in one of these user programs.

To switch between preset programs and user programs, hold down the WRITE button for approximately two seconds.

3. Use the PROGRAM UP pedal to switch programs.
When you press the PROGRAM UP pedal, the program number will change to the next program up.

If you hold down the PROGRAM UP pedal and press the TRIGGER/TAP pedal, the program number will change to the next program down (PROGRAM DOWN).

By pressing the AUTO REC button and the CANCEL button simultaneously, you can advance the program number in steps of 10.

4. If you don’t hear the Pre Effect, press the PRE FX TARGET button to select the input that the Pre Effect will process.
Each time you press the button, the setting will alternate between the following, and the button indicator will change color.

Green: The Pre Effect will apply to the input from the INPUT jack.

Hint: If both a guitar and a mic are connected, the signal from the mic will be output without change (i.e., without the pre-effect applied). If desired, you can disable (mute) the audio from the MIC IN jack at this time. Hold down the PRE FX TARGET button and turn the EDIT knob. The display will show the setting you’ve selected.

CoF: Audio from the MIC IN jack is disabled (muted).

Con: Audio from the MIC IN jack is enabled.

Red: The Pre Effect will apply to the input from the MIC IN jack.

Orange: The Pre Effect will apply to the input from both the INPUT jack and the MIC IN jack.

Go ahead and select various programs, and play them.

For details on the effects that are assigned to the preset programs, please refer to the included "Program List."

For details on the parameters and how to edit them, please refer to "About the Pre Effect and the Loop Effect" on page 29.

Creating phrases

Let's record phrases to Loop 1 and Loop 2.

Recording on Loop 1

1. Connect your guitar or mic and amp to the Dynamic Looper, and turn on the power.

☞p.16 "Connect your instrument and turn on the power"

2. Select the program that provides the sound that you want.
If you don't hear the Pre Effect, check the setting of the PRE FX TARGET button.

☞ p.18 "Applying an effect to your guitar performance or mic audio"

3. Simultaneously press the STOP pedal and the PROGRAM UP pedal to select Loop 1. (The current loop indicator LED for Loop 1 will light-up.)

Checking the status of each loop
The LOOP STATUS LEDs for Loop 1 and Loop 2 indicate whether each loop contains a phrase.

Note: If you haven't recorded anything into the loops, there's no need to check.

If the LOOP STATUS LED is unlit, that loop does not contain a phrase.

If the LOOP STATUS LED is blinking green, a phrase has been recorded in that loop, and the phrase is stopped.

If the LOOP STATUS LED is lit-up green, a phrase has been recorded in that loop, and the phrase is playing. Press the STOP pedal to stop playback.

If the LOOP STATUS LED is lit-up red or orange, the loop is being recorded or overdubbed; press the STOP pedal twice to stop.

If you want to delete the recorded phrase, hold down the STOP pedal for two seconds while the loop is stopped. The phrase will be deleted from the selected loop, and the LOOP STATUS LED will go dark.

If you also want to delete the phrase from the loop that's not selected (i.e., the loop whose current loop LED is unlit), repeat this operation for the other loop.

4. Press the REC/PLAY/OVERDUB pedal to begin recording, and then play your instrument.
The LOOP STATUS LED for Loop 1 will light-up red, and recording will begin.

You can also initiate recording when you start playing.

☞ p.21 "Initiating recording when you start playing (Auto Recording Start)"

If you want to listen to the metronome as a guide while you record, press the METRONOME button to turn on the metronome, and then press the TRIGGER/TAP pedal several times to set the tempo. If you've set the tempo, the length of the created phrase will be a precise multiple of the tempo.

☞ p.20 "Using the metronome as a guide while you record"

☞ p.20 "Creating phrases of a precise length (Loop Quantize)"

5. **When you've played to the spot where you want to loop the phrase, press the REC/PLAY/OVERDUB pedal to stop recording.**
   Recording for Loop 1 will end, and will switch to loop playback.
6. **Press the STOP pedal to stop playback.**
   This completes recording for Loop 1.

Using the metronome as a guide while you record

You can use the metronome as a guide while you record a loop. Adjust the following settings before you start recording.

1. **Press the TRIGGER/TAP pedal several times to specify the tempo.**
   When you press the pedal several times, the tempo will be set to the interval between your presses.

   The METRONOME button will blink at the tempo you specified.
2. **Press the METRONOME button.**
   The metronome will sound at the tempo you specified.

   Note: Pressing the METRONOME button will not cause the metronome to sound unless you have already used the TRIGGER/TAP pedal to specify the tempo.
3. **To adjust the volume of the metronome, hold down the METRONOME button and turn the EDIT knob.**

Specifying the metronome's time signature

Here's how to change the metronome's time signature. With the factory settings, this is set to 1 (1/4).

1. **Hold down the METRONOME button for approximately two seconds.**
   The program/value display will indicate "bar," and will then indicate the time signature setting.
2. **Use the EDIT knob to specify the time signature.**
   The range of time signatures is from 1 (1/4) to 32 (32/4).

⚠ You can't change the denominator of the time signature.

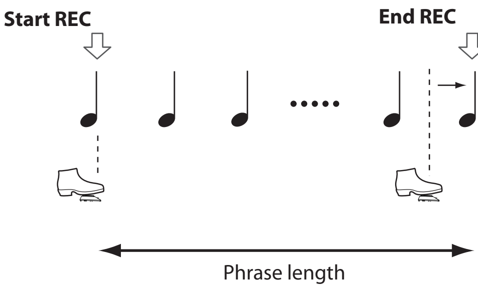
3. **Press the CANCEL button.**

⚠ You can't change the time signature or tempo after recording.

Creating phrases of a precise length (Loop Quantize)

If you use the TRIGGER/TAP pedal to specify the tempo before recording, the Loop Quantize function will be enabled.

The recording length will automatically synchronize with the tempo and time signature. When you stop recording, the end of the recording will automatically be adjusted to an exact multiple of the specified tempo and time signature, allowing you to create phrases of a precise length.



If you want to disable the Loop Quantize function, hold down the TRIGGER/TAP pedal for approximately two seconds before you record. The METRONOME button will go dark, and the Loop Quantize function will be disabled.

Initiating recording when you start playing (Auto Recording Start)

The Auto Recording Start function makes recording begin the moment you start playing.

1. Press the AUTO REC button to make it light-up.

2. Press the REC/PLAY/OVERDUB pedal.
The LOOP STATUS LED will blink red.
The Auto Recording Start function will turn on, and the Dynamic Looper will be in record-standby mode.

3. Play your instrument, or vocalize (or play) into your mic.
Recording will begin the moment you start playing.

During recording, the LOOP STATUS LED will light-up red.

Recording on Loop 2

Now let's record a phrase on Loop 2.

Note: You can also record on Loop 2 while playing back a phrase on Loop 1.

1. Select the program that provides the sound that you want. As desired, you can also adjust the effect parameters.

☞ p.18 "Applying an effect to your guitar performance or mic audio"

☞ p.37 "Editing a program"

2. Press the STOP pedal and PROGRAM UP pedal simultaneously, making the Loop 2 current loop LED light-up.

3. At the desired moment, press the PLAY/REC/OVERDUB pedal to start recording.

4. When you've played as long as you want the loop to be, press the PLAY/REC/OVERDUB pedal.
Recording will end, and the loop will switch to playback.

Note: If you're recording at a specified tempo, recording will end in synchronization with the tempo and the time signature (the Loop Quantize function).

Note: If you're recording without specifying a tempo, the end of recording will occur as follows.

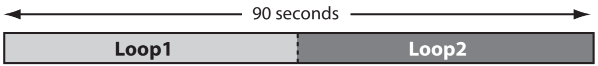
- If you're recording while playing back the Loop 1 phrase, the timing at which you stop recording will be automatically adjusted to an exact multiple of the Loop 1 length.
- If you're recording without playing back the Loop 1 phrase, recording will stop immediately.

Hint: If you press the TRIGGER/TAP pedal, recording will end the moment you press the pedal; the loop length will not be adjusted.

To stop the loop, press the STOP pedal. The Loop 2 LOOP STATUS LED will blink green.

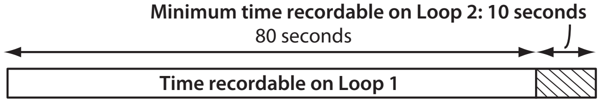
About the recording time

The Dynamic Looper can record 90 seconds of phrases (total) for Loop 1 and Loop 2. A minimum of ten seconds of recording time is allocated to each loop.



For example, suppose that you start from a state in which neither Loop 1 or Loop 2 contains a phrase, and record first Loop 1 and then Loop 2.

You'll be able to record a maximum of 80 seconds on Loop 1; i.e., the total recording time of 90 seconds minus the minimum time for Loop 2, which is 90 - 10 = 80 seconds.



After recording on Loop 1, let's suppose that you record on Loop 2.
The available recording time for Loop 2 will be the total recording time minus the time you recorded on Loop 1.



Now let's suppose that you subsequently erased the phrase from Loop 1, and then recorded again on Loop 1. The available recording time for Loop 1 will be the total recording time minus the time you recorded on Loop 2.



After you record a Loop

Overdub sound onto a recorded phrase

Please refer to "Overdubbing a performance by playing along with a recorded phrase" on page 23.

Apply the Loop Effect to the playback of a loop-recorded phrase

Please refer to "Applying the Loop Effect to a recorded phrase" on page 24.

Resample a phrase with the Loop Effect applied

Please refer to "Resampling" on page 25.

Overdubbing a performance by playing along with a recorded phrase

Here we'll explain how to overdub by playing along with the phrase you recorded on Loop 1.

1. **Select the program that provides the sound that you want. As desired, you can also adjust the effect parameters.**

   ☞ p.18 "Applying an effect to your guitar performance or mic audio"

   ☞ p.37 "Editing a program"

2. **Press the STOP pedal and PROGRAM UP pedal simultaneously, making the Loop 1 current loop LED light-up.**
3. **Press the REC/PLAY/OVERDUB pedal to play back Loop 1.**
4. **At the point where you want to start overdubbing, press the REC/PLAY/OVERDUB pedal, and play your instrument.**
   The Loop 1 LOOP STATUS LED will light-up orange, and overdubbing will begin.

   Hint: If a parameter of the Pre Effect is assigned to the control pedal (the pedal LED will be lit-up red), you can use the pedal to control the Pre Effect while you overdub.
5. **Press the PLAY/REC/OVERDUB pedal at the point where you want to stop overdubbing.**
   The Loop 1 LOOP STATUS LED will light-up green, and the Dynamic Looper will switch from overdubbing to playback.
6. **Press the STOP pedal to stop Loop 1 playback.**

   Hint: The Dynamic Looper lets you specify what will occur when you stop playback.

   ☞ p.25 "Specifying how the loop will stop"

Undoing overdubbing

If you want to cancel the last-performed overdub, proceed as follows from the overdubbed state.

1. **Hold down the PROGRAM UP pedal.**
2. **When the program/value display blinks "Und," release the PROGRAM UP pedal.**
   The last-performed overdub will be undone.

Redoing overdubbing

If you want to bring back the overdub that you previously cancelled, proceed as follows from the state following Undo.

1. Hold down the PROGRAM UP pedal.

2. When the program/value display blinks "rEd," release the PROGRAM UP pedal.
The cancelled overdub will be brought back.

Applying the Loop Effect to a recorded phrase

Here we'll explain how you can apply the Loop Effect to modify the playback of a phrase that you've recorded on a loop. You can also use the control pedal to modify the phrase in real time.

1. Simultaneously press the STOP pedal and the PROGRAM UP pedal to select the loop that you want to play back.
The current loop LED of the selected loop will light-up.

2. Press the REC/PLAY/OVERDUB pedal to play back the loop.

Hint: If both Loop 1 and Loop 2 contain a phrase, you can play back both Loop 1 and Loop 2 simultaneously by holding down the STOP pedal and quickly pressing the REC/PLAY/OVERDUB pedal from the stopped condition. (This function is called **Dual Playback**.)

Hint: If you hold down the STOP pedal for approximately two seconds, the recorded phrase will be erased.

3. Verify that the LOOP FX button is lit-up, indicating that the Loop Effect is on. If it is off, press the LOOP FX button to turn the Loop Effect on.

Note: If a parameter of the Pre Effect is assigned to the control pedal (the pedal LED will be lit red), you won't be able to start the Loop Effect. Press down strongly on the toe end of the pedal to switch the pedal assignment to the Loop Effect (the pedal LED will be lit green).

Hint: If a parameter of the Loop Effect is assigned to the control pedal (the pedal LED will be lit-up green), you can use the pedal to control the Loop Effect.

Hint: If you press the TRIGGER/TAP pedal, the Loop Effect will be disabled, and you'll return to the beginning of the phrase that's currently playing. You can create interesting performances by pressing the pedal at the desired moment to change the length of the loop, or to repeat the phrase in synchronization with the tempo.

4. Press the STOP pedal to stop playback.
You can stop playback by pressing this pedal even if the selected loop is stopped and the other loop is playing back.

Key Lock function

If you hold down the Cancel button for approximately two seconds, the buttons, knobs, and selectors of the front panel will be disabled; only the program/loop control section's pedals and the control pedal will be operable. (This function is called **Key Lock**.) This is a convenient way to prevent unintended operation during a performance.

Specifying how the loop will stop

You can specify how the loop will stop when you press the STOP pedal during loop playback.

1. Press the STOP MODE button.
Each time you press the button, the setting will alternate as follows.

Button unlit: When you press the STOP pedal, the phrase will stop immediately.

Button lit-up red: When you press the STOP pedal, the phrase will stop and delay will be applied.

Button lit-up orange: When you press the STOP pedal, the phrase volume will fade out, and the phrase will stop when the volume reaches zero.

Button lit-up green: When you press the STOP pedal, the phrase will play to the end and then stop.

Hint: When fading-out and then stopping, or when playing the phrase to the end and then stopping, the LOOP STATUS LED will rapidly blink green until the loop stops.

You can't record/overdub/resample until the loop stops.

Resampling

While a loop plays back, you can use the Loop Effect or the control pedal to modify the phrase while re-recording the result. This is called "**resampling**."

By using resampling, you can apply more than one Loop Effect, or create a loop of a different length than an already-recorded loop.

Resampling is possible when applying the Loop Effect to a loop-recorded phrase. You can't resample unless a phrase has already been recorded in a loop.

1. Simultaneously press the STOP pedal and the PROGRAM UP pedal to select a loop that has been recorded.

2. Press the REC/PLAY/OVERDUB pedal to play back the loop, and use the PROGRAM UP pedal to select the program that gives you the sound that you want. As desired, you can edit the effect parameters or use the control pedal to apply the Loop Effect.

☞ p.18 "Playing programs"

When you play back a loop with the Loop Effect turned on, the RESAMPLING STATUS LED will blink, indicated that resampling is available.

3. Press the REC/PLAY/OVERDUB pedal.
The RESAMPLING STATUS LED will light-up, and resampling will start. The phrase with the Loop Effect applied will be resampled.

Hint: If the Loop Effect is assigned to the control pedal, you can use the pedal to modify the sound while you resample.

⚠ You can't switch programs while resampling. Nor can you turn the Loop Effect on/off or change the effect type.

4. Press the REC/PLAY/OVERDUB pedal to stop resampling.

Note: If you started resampling with a specified tempo, resampling will end in synchronization with the tempo and the time signature (the Loop Quantize function).

Note: If you started resampling without specifying a tempo, the timing at which resampling ends will automatically be adjusted to an exact multiple of the loop length prior to resampling.

Hint: If you press the TRIGGER/TAP pedal, resampling will end the moment you press the pedal; the loop length will not be adjusted.

The loop will change from resampling to playback. The Loop Effect will turn off. If you press the STOP pedal during resampling, resampling will stop and then loop playback will stop.

Hint: If you're playing back Loop 1 and Loop 2, and resampling while using the Loop Effect VOLUME or X-FADE, playback will stop for the loop that's not the current loop when you stop resampling.

Applying the limiter to the recorded phrases

The Dynamic Looper provides a limiter that can make the volume more consistent between loops, or reduce discrepancies in volume between the initial recording and the volume after overdubbing.

1. Press the MASTER LIMITER button to select the desired type of limiter.
The setting will alternate each time you press the button. The type of limiter is indicated by the program/value display.

OFF: Limiter off.

SFt: Soft limiter. This will reduce the volume discrepancy between when Loop 1 or Loop 2 are played back individually or when the two loops are played back simultaneously.

Hrd: Hard limiter. This will make the volume of the recorded phrase more consistent. It will reduce the difference in volume between the initially-recorded phrase and the phrase after it has been overdubbed repeatedly.

Erasing a loop-recorded phrase

Here's how to erase a phrase that you've recorded on a loop.

The erased phrase cannot be recovered. Use this operation with caution.

1. **If a phrase is playing, press the STOP pedal to stop playback.**
   The LOOP STATUS LED will blink green.
2. **Simultaneously press the STOP pedal and the PROGRAM UP pedal to select the loop whose phrase you want to erase.**
   Make the current loop LED light-up for the loop whose phrase you want to erase.
3. **Hold down the STOP pedal for approximately two seconds.**
   The phrase of the selected loop will be erased, and the LOOP STATUS LED will go dark.

   If you once again hold down the STOP pedal for approximately two seconds, the phrase of the other loop will be erased, and the LOOP STATUS LED will go dark.

Loop status

The existence of a phrase in the currently selected loop and its operational status are indicated by the LOOP STATUS LED and the RESAMPLING STATUS LED. The operations that occur when you press the REC/PLAY/OVERDUB pedal or the STOP pedal will also differ.

While recording or overdubbing

LOOP STATUS LED	Loop status	
Unlit	Stopped (no phrase)	☞ p.19 "Checking the status of each loop"
Blinking red	Waiting for Auto Recording Start	☞ p.21 "Initiating recording when you start playing (Auto Recording Start)"
Lit-up red	Recording	☞ p.19 "Checking the status of each loop"
Slowly blinking green	Stopped (phrase exists)	
Rapidly blinking green	Waiting to stop (fade-out, or play to end of loop)	☞ p.25 "Specifying how the loop will stop"
Lit-up green	Playing	☞ p.19 "Checking the status of each loop"
Lit-up orange	Overdubbing	

While resampling

If you apply the Loop Effect to the currently-playing phrase, the Dynamic Looper will be in resampling-ready mode.

LOOP STATUS LED	RESAMPLING STATUS LED	Loop status	
Lit-up green	Blinking red	Ready to resample	☞ p.25 "Resampling"
Lit-up red	Lit red	Resampling	

About the Pre Effect and the Loop Effect

This section explains the effect types that are available for the Pre Effect and Loop Effect, and the parameters that can be edited for these effects. Please refer to page 9 for details on the signal flow.

Effect parameters

EDIT knob: This is the parameter that you can edit by turning the EDIT knob.

PRE FX button + EDIT knob: This is the parameter that you can edit by turning the EDIT knob while holding down the PRE FX button.

Depending on the effect that you've selected, there might not be a parameter that can be edited using the PRE FX button + EDIT knob.

Control pedal: This is the parameter that can be assigned to the control pedal. For details on how to make the assignment, please refer to "Assigning a function to the control pedal" on page 39.

Pre Effects

PdL: PEDAL FX

This models a stomp-box type effect.

- EDIT knob: Selects the effect type.

Cln: A clean tone that lets the tonal character of your guitar come through.

Co: This models a compressor pedal that is popular for its percussive clean sound. It's perfect for the pop or funk music of the 80's and 90's. It can also produce a singing, mellow sustain.

Crn: This models an overdrive unit named after a half-human half-horse being from Greek myth. When the gain is lowered, this acts as a booster that preserves the original sound of the guitar. Raising the gain makes this act as an overdrive with a rich mid-range.

Od: This models a well-known overdrive pedal with a green box; the inexpressible warmth of its sound has made it a classic effect.

dst: This is a distortion unit that's ideal for metal.

- PRE FX button + EDIT knob: Adjusts the gain.
- Control pedal: Controls the output level.

∀AH: WAH

This models a Vox V847 wah pedal.

- EDIT knob: Selects the sound (effect type). The available sounds are the same as for the PEDAL FX effect type. (☞"PEDAL FX")
- PRE FX button + EDIT button: Adjusts the gain.
- Control pedal: Controls wah.

Πod: MODULATION
This models a modulation effect.

- EDIT knob: Selects the effect type.

  Ch1: Models an analog chorus.

  Ch2: This contains two chorus units, producing a complex modulation effect.

  FLA: This models an analog flanger.

  PHA: This models an analog phaser.

  trE: This models the tremolo circuit built into a guitar amp.
- PRE FX button + EDIT button: Adjusts the modulation speed.
- Control pedal: Controls the depth of the effect.

bAS: BASS
This simulates a bass guitar.

- EDIT knob: Selects the type of sound.

  Eb1: A standard electric bass.

  Eb2: An electric bass with a compressor applied.

  Eb3: An electric bass with overdrive applied.

  Eb4: An electric bass with distortion applied.

  Sb1: A synth bass.

  Sb2: A variation of the synth bass.
- Control pedal: Controls the output level.

Aco: ACOUSTIC
This simulates an acoustic guitar.

- EDIT knob: Selects the type of sound.

  S-1: An old, small-bodied acoustic guitar, suitable for delicate arpeggios.

  S-2: A small-bodied acoustic guitar with a distinctive mid-range, loved by country bluesmen.

  Lrg: A large-bodied acoustic guitar with a distinctively refined sound that’s suitable for pop.

  rES: A resonator guitar suitable for playing with a slide.
- PRE FX button + EDIT button: Adjusts the depth of the effect.
- Control pedal: Controls the output level.

Ptc: PITCH
This is a pitch shifter that lets you use the control pedal to control the pitch.

- EDIT knob: Adjusts the amount of pitch in semitone steps.
  -12–0, dtn: Detune, **1–12**
- PRE FX button + Adjusts the mix balance between the direct sound and effect sound.
- Control pedal: Controls the pitch.

Stt: STUTTER

This effect produces a tremolo-like impression by applying a tempo-synchronized gate to the input sound. You can create rhythmic phrases by using the control pedal to control the gate's duty cycle (the duration that the gate is open, relative to one complete cycle of the gate opening and closing).
This is effective when applied to input sounds that have a consistent loudness, such as sounds processed by compression or distortion.

- EDIT knob: Specifies the time signature. The gate will open and close in synchronization with the tempo and the time signature you specify here.

1-2: 𝅗𝅥 (two beats = half note)	**1-8:** ♪ (eighth notes)
3-8: ♩. (one and a half beats)	**1-12:** ♪3 (eighth note triplets)
1-3: 𝅗𝅥3 (half note triplets)	**1-16:** 𝅘𝅥𝅯 (16th notes)
1-4: ♩ (1 beat = quarter note)	**1-24:** 𝅘𝅥𝅯3 (16th note triplets)
3-16: ♪. (dotted eighth notes)	**1-32:** 𝅘𝅥𝅰 (32nd notes)
1-6: ♩3 (quarter note triplets)	**1-64:** 𝅘𝅥𝅱 (64th notes)

- Control pedal: Controls the duty cycle that opens and closes the gate. Advancing the pedal will shorten the duration that the sound is heard.

Eq: EQ

This models a four-band equalizer.

- EDIT knob: Selects the equalizer type.

  LC: Cuts the low-frequency range.

  LF: Boosts/cuts the low-frequency range.

  CF: Boosts/cuts the mid-frequency range.

  CF2: Boosts/cuts the mid-frequency range, and cuts other ranges.

  HF: Boosts/cuts the high-frequency range.

  HC: Cuts the high-frequency range.

- PRE FX button + EDIT knob: Adjusts the gain.
- Control pedal: Controls the output level.

dLy: DELAY

This models a delay effect.

- EDIT knob: Selects the delay type.

  Sho: Models a short (slap) delay.

  dL1: Models a clean-sounding delay.

  dL2: Models a tempo-synchronized delay.

  An1: Models an analog delay using BBD, distinctive for its warm distortion.

  An2: Models a tempo-synchronized analog delay.

  tP1: Models a delay that includes wow, flutter, and distortion reminiscent of a classic tape echo unit.

  tP2: Models a tempo-synchronized tape echo.

- PRE FX button + EDIT knob: Adjusts the delay time.
  If you've selected the short delay or a delay type that is not tempo-synchronized, use this parameter to specify the delay time as a value in the range of 0–10.

If you've selected a tempo-synchronized delay or a tape echo, use this parameter to select one of the following values.

1-64: 𝅘𝅥𝅲 (64th notes)
1-32: 𝅘𝅥𝅱 (32nd notes)
1-24: 𝅘𝅥𝅯$_3$ (16th note triplets)
1-16: 𝅘𝅥𝅯 (16th notes)
1-12: ♪$_3$ (eighth note triplets)
1-8: ♪ (eighth notes)
1-6: ♩$_3$ (quarter note triplets)
3-16: ♪. (dotted eighth notes)
1-4: ♩ (1 beat = quarter note)
1-3: 𝅗𝅥$_3$ (half note triplets)
3-8: ♩. (one and a half beats)
1-2: 𝅗𝅥 (two beats = half note)

- Control pedal: Controls the depth of the effect.

Note: When using a delay effect with the Pre Effect and Loop Effect, the maximum delay time for each will be 2.22 seconds. If you're using a tempo-synchronized delay effect, and the tempo together with the effect parameter setting would cause the delay time to exceed 2.22 seconds, the delay time will automatically be reduced to 1/2 the setting.

rVb: REVERB

This is a reverb effect that lets you use the control pedal to control the reverb depth and volume balance. It is effective on either guitar or mic input.

- EDIT knob: Selects the type of reverb.

  SPr: Models the spring reverb built into a guitar amp.

  roo: Models the reverberation of a typical room containing numerous early reflections.

  HAL: Models the reverberation of a concert hall containing numerous echo components.

- Control pedal: Controls the reverb depth and volume balance.

S-F: SCI-FI

This transforms the sound of an electric guitar in a variety of ways.

- EDIT knob: Selects the type of sound.

  dr1, dr2, dr3: These are drone effects that add a continuous drone pitch like the Tambura, an instrument of India.

  Sy1, Sy2, Sy3: These model a chromatic synth. There are three synth types, each with a different tonal character (Sy3: Drum simulation). They are effective when played with single notes.

  SLo: This produces a violin-like effect with a slower attack.

- PRE FX button + EDIT knob: What this adjusts will depend on the sound you've selected.

  dr1, dr2: Specifies the key.

  dr3, Sy1, Sy2: Specifies the depth of the effect.

  Sy3: Specifies the output level.

  SLo: Specifies the speed of the attack.

- Control pedal: What this controls will depend on the sound you've selected.

  dr1, dr2: Controls the depth of the effect.

  dr3: Controls the key.

  Sy1, Sy2, SLo: Controls the output level.

  Sy3: Controls the tonal character.

Loop Effects

When using a loop effect, it is particularly useful to assign a loop effect parameter to the control pedal.

Vol: VOLUME

This effect lets you use the control pedal to control the volume.
If you start resampling with this effect selected, the output whose volume is controlled by this effect will be recorded on the currently selected loop. You can also use this to combine the outputs of the two loops into a single loop.

- EDIT knob: Specifies the sound(s) whose volume will be controlled.

  Cur: The volume of the loop that's currently selected will be controlled.
  L1.2: The volume of Loop 1 and Loop 2 will be controlled.
  ALL: The volume of the input sound, Loop 1, and Loop 2 will be controlled.

- Control pedal: Controls the volume of the sound(s) specified by the EDIT knob.

FAd: X-FADE

This effect uses the control pedal to control the mix balance.
If you execute resampling with this effect selected, the mix output controlled by the Loop Effect will be recorded into the currently selected loop.

- EDIT knob: Specifies the sounds whose mix balance will be controlled.

  In.L: The pedal will control the mix balance between the input and the loop that's currently selected.

  L1.2: The pedal will control the mix balance between Loop 1 and Loop 2.

- Control pedal: Controls the mix balance specified by the EDIT knob.

rEV: REVERSE

This effect reverses the playback. Advancing the control pedal will increase the mix amount of reverse playback. This is particularly effective when used on audio that contains continuous change, such as a guitar solo or vocal.

- EDIT knob: Selects what will happen when you switch between forward and reverse playback.

  FAd: Crossfade between forward playback and reverse playback.

  ALt: Switch alternately between forward playback and reverse playback.

- Control pedal: Switches between forward playback and reverse playback.

LIL: LOOP IN LOOP

When you advance the control pedal, this effect instantly creates an even shorter phrase from the phrase that's currently playing. By controlling the length of the phrase, you can also produce roll-like effects.

- EDIT knob: Specifies the time signature used when you advance the control pedal while a phrase is playing back.

If you choose bAr, the previously specified time signature and tempo will be used. With other settings, the tempo will be used.

bAr: 1 measure

1-2: 𝅗𝅥 (two beats = half note)

3-8: ♩. (one and a half beats)

1-3: 𝅗𝅥3 (half note triplets)

1-4: ♩ (1 beat = quarter note)

3-16: ♪. (dotted eighth notes)

1-6: ♩3 (quarter note triplets)

1-8: ♪ (eighth notes)

1-12: ♪3 (eighth note triplets)

1-16: 𝅘𝅥𝅯 (16th notes)

1-24: 𝅘𝅥𝅯3 (16th note triplets)

1-32: 𝅘𝅥𝅰 (32nd notes)

1-64: 𝅘𝅥𝅱 (64th notes)

- Control pedal: Plays back a short phrase in synchronization with the tempo. As you advance the pedal, the length of the phrase will again be reduced by 1/2.

Ptc: PITCH

This is a pitch shifter that uses the control pedal to control the pitch.

- EDIT knob: Specifies the range over which the pitch can be controlled.

  u57: As you advance the pedal, the pitch will change from the original pitch → 5 semitones up → 7 semitones up.

  u12: As you advance the pedal, the pitch will change from the original pitch → 1 semitone up → 2 semitones up.

  u13: As you advance the pedal, the pitch will change from the original pitch → 1 semitone up → 3 semitones up.

  u35: As you advance the pedal, the pitch will change from the original pitch → 3 semitones up → 5 semitones up.

  u47: As you advance the pedal, the pitch will change from the original pitch → 4 semitones up → 7 semitones up.

  u24: As you advance the pedal, the pitch will change from the original pitch → 2 semitones up → 4 semitones up.

  u5t: As you advance the pedal, the pitch will change from the original pitch → 5 semitones up → 10 semitones up.

  ubn: As you advance the pedal, the pitch will rise smoothly by a maximum of one octave.

  uch: As you advance the pedal, the pitch will rise in semitone steps by a maximum of one octave.

  d57: As you advance the pedal, the pitch will change from the original pitch → 5 semitones down → 7 semitones down.

  d12: As you advance the pedal, the pitch will change from the original pitch →1 semitone down → 2 semitones down.

  d35: As you advance the pedal, the pitch will change from the original pitch → 3 semitones down → 5 semitones down.

  d47: As you advance the pedal, the pitch will change from the original pitch → 4 semitones down → 7 semitones down.

  d24: As you advance the pedal, the pitch will change from the original pitch → 2 semitones down → 4 semitones down.

  dbn: As you advance the pedal, the pitch will fall smoothly by a maximum of one octave.

  dch: As you advance the pedal, the pitch will fall in semitone steps by a maximum of one octave.

- Control pedal: Controls the pitch of the loop.

SPd: SPEED
This effect lets you use the control pedal to change the loop playback speed.

- EDIT knob: Specifies how the playback speed will change when you operate the control pedal.

  SL1: When you advance the pedal, the playback will slow down. The phrase's pitch will not change.

  SL2: When you advance the pedal, the playback will slow down. The phrase's pitch will change in proportion to the playback speed.

  FA1: When you advance the pedal, the playback will speed up. The phrase's pitch will not change.

  FA2: When you advance the pedal, the playback will speed up. The phrase's pitch will change in proportion to the playback speed.

  SF1: The playback will speed up when you advance the pedal beyond the mid-point of its operating range, and will slow down when you return the pedal toward yourself from the mid-point. The phrase's pitch will not change.

  SF2: The playback will speed up when you advance the pedal beyond the mid-point of its operating range, and will slow down when you return the pedal toward yourself from the mid-point. The phrase's pitch will change in proportion to the playback speed.

- Control pedal: Controls the playback speed of the recorded loop. Depending on the setting of the EDIT knob, the pitch will change together with the playback speed. The result is similar to changing the rotational speed of a record.

Scr: SCRUB
This effect divides the loop-recorded phrase into grains (short fragments of sound), and lets you use the control pedal to freely change the playback position; i.e., to "scrub" through the phrase. This is particularly effective when used on guitar solos or arpeggios.

- EDIT knob: Adjusts the length of the grains (short fragments of sound).
- Control pedal: Controls the playback position within the loop.

  Starting from the pedal in the fully-returned position, advancing the pedal will scrub through one cycle of the loop.

  Advancing the pedal will play forward, and returning the pedal will play backward. The speed at which you operate the pedal will control the playback speed.

  When you're not operating the pedal, playback will occur slowly.

Stt: STUTTER
This effect lets you use the control pedal to control the duty cycle, allowing you to create rhythmical loops. It is effective when used on sounds that have a stable loudness, such as sound processed by compression or distortion. The content of the effect is the same as the Pre Effect "STUTTER."

☞ p.31 "Stt: STUTTER"

Πod: MODULATION

This effect lets you use the control pedal to vary the sound from a subtle chorus effect through deep flanging.

- EDIT knob: Specifies the LFO rate. The LFO will synchronize with the tempo.

8-1: 𝅝 x8 (8 measures)	**3-16:** ♪. (dotted eighth notes)
4-1: 𝅝 x4 (4 measures)	**1-6:** ♩3 (quarter note triplets)
2-1: 𝅝 x2 (2 measures)	**1-8:** ♪ (eighth notes)
1-1: 𝅝 (1 measure = whole note)	**1-12:** ♪3 (eighth note triplets)
3-4: 𝅗𝅥. (three beats = dotted half note)	**1-16:** 𝅘𝅥𝅯 (16th notes)
1-2: 𝅗𝅥 (two beats = half note)	**1-24:** 𝅘𝅥𝅯3 (16th note triplets)
3-8: ♩. (one and a half beats)	**1-32:** 𝅘𝅥𝅰 (32nd notes)
1-3: 𝅗𝅥3 (half note triplets)	**1-64:** 𝅘𝅥𝅱 (64th notes)
1-4: ♩ (1 beat = quarter note)	

- Control pedal: Controls the depth of the effect. Advancing the pedal (increasing the value) produces a flanger effect; returning the pedal (decreasing the value) produces a chorus effect.

FLt: FILTER

This is a filter effect that lets you use the control pedal to control the cutoff frequency.

- EDIT knob: Selects the filter type.

  HPF: High pass filter

  bPF: Band pass filter

  LP1: Low pass filter 1

  LP2: Low pass filter 2 (a steeper low pass filter)

- LOOP FX button + EDIT knob: Adjusts the resonance.
- Control pedal: Controls the filter's cutoff frequency.

dLy: DELAY

This is a tempo-synchronized delay. Advancing the control pedal to increase the feedback will produce oscillation as can occur on an analog delay unit.

- EDIT knob: Switches the delay time. Settings other than short delay will synchronize to the tempo.

Sho: short delay	**1-6:** ♩3 (quarter note triplets)
1-64: 𝅘𝅥𝅱 (64th notes)	**3-16:** ♪. (dotted eighth notes)
1-32: 𝅘𝅥𝅰 (32nd notes)	**1-4:** ♩ (1 beat = quarter note)
1-24: 𝅘𝅥𝅯3 (16th note triplets)	**1-3:** 𝅗𝅥3 (half note triplets)
1-16: 𝅘𝅥𝅯 (16th notes)	**3-8:** ♩. (one and a half beats)
1-12: ♪3 (eighth note triplets)	**1-2:** 𝅗𝅥 (two beats = half note)
1-8: ♪ (eighth notes)	

- Control pedal: Controls the feedback amount and the overall volume balance.

Editing a program

Selecting a program

1. **Hold down the WRITE button for approximately two seconds to select either Preset Programs or User Programs.**
   The program/value display will indicate the program number.

   P01–P50: Preset programs.

   U01–U50: User programs.

   If the display shows anything other than a program number, or if it is blinking, press the CANCEL button. The program number will appear.
2. **Use the PROGRAM UP pedal to select a program.**
   If you hold down the PROGRAM UP pedal and press the TRIGGER/TAP pedal, the program number will decrement in steps of 1 (PROGRAM DOWN).

Editing the effects

The Pre Effect and the Loop Effect each provide a choice of eleven effect types. You can choose one of these types for each of the two effects.

Each effect also allows you to edit one or two parameters. The parameters that can be edited will differ depending on the effect you've selected.

The edited Pre Effect and Loop Effect settings can be saved as a program.

1. **Turn the Pre Effect section's effect selector to select the desired Pre Effect.**
   Even if the Pre Effect is turned off, it will turn on when you turn the Pre Effect selector.

   The PRE FX button will blink while you're editing the Pre Effect.
2. **Turn the EDIT knob to edit the Pre Effect's parameters.**
   Depending on the effect you've selected, there may be up to two editable parameters. To edit the second parameter, hold down the PRE FX button and turn the EDIT knob.

   ☞ p.29 "Pre Effects"

   Original parameter value indication
   You can verify the parameter value that's saved in the Preset Program or User Program (i.e., the "original value"). As you turn the knob to edit the parameter value, the decimal point in the lower right of the program/value display will light for an instant when the edited value matches the original value.
   This is useful when you've found a program that you like, and want to know what its settings are.
3. **Turn the Loop Effect section's effect selector to select the desired Loop Effect.**
   Even if the Loop Effect is turned off, it will turn on when you turn the Loop Effect selector.
   The LOOP FX button will blink while you're editing the Loop Effect.
4. **Turn the EDIT knob to edit the Loop Effect's parameters.**
   Depending on the effect you've selected, there may be up to two editable parameters. To edit the second parameter, hold down the LOOP FX button and turn the EDIT knob.

   ☞ p.33 "Loop Effects"

Saving a program

The PRE FX TARGET setting (the choice of input to which the Pre Effect will apply), the Pre Effect that modifies the sound of your guitar, the Loop Effect that modifies the loop phrase(s) being played back, and the control pedal assignment are saved together as a program.

If you've edited the contents of a program, and then selected another program or turned off the power before saving the modified program, the settings that you edited will return to their original state. If you want to keep the changes that you made, you must save the program as follows.

1. **Press the WRITE button.**
   The indication in the program/value display will blink. If you were editing a preset program, a user program number will appear.
2. **Use the EDIT knob to specify the writing-destination user program.**
   Your program will be saved by overwriting the destination program that you specified. Take care not to overwrite an important program that you want to keep. It's not possible to save your program to a preset program.
3. **Press the WRITE button once again.**
   Your new program will overwrite the user program you specified in step 2, and the program/value display will change back from blinking to steadily lit.

Note: When you write a program, the Dynamic Looper will be in the same state as immediately after you selected the writing-destination program. If you wrote the program while using the control pedal to control the Loop Effect, the Loop Effect will be temporarily disabled.

Control pedal settings

You can use the control pedal to control the parameters of the Pre Effect or Loop Effect, or to control the volume.

Assigning a function to the control pedal

The pedal LED located to the upper left of the pedal indicates the function that can currently be controlled by the pedal.

Lit red: The pedal can control a Pre Effect parameter.

Unlit: A Loop Effect parameter is assigned but the Loop Effect is not operating. In this state, moving the pedal will activate the Loop Effect, causing the pedal LED to light-up green.

Lit green: This indicates that the pedal is controlling a Loop Effect parameter.

Lit orange: The LED will light-up orange if the effect that's being controlled is turned off; you can use the pedal to control the input volume.

If the "PRE FX TARGET" setting is INPUT (green) or MIC (red), the pedal will control the volume of the INPUT jack.

If the "PRE FX TARGET" setting is INPUT&MIC (orange), the pedal will control the volume of the INPUT jack and the MIC jack.

To switch between assigning the pedal to the Pre Effect or to the Loop Effect, press down strongly on the toe end of the pedal.

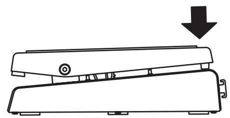
The control pedal setting can be saved individually for each program.

Calibrating the control pedal sensitivity

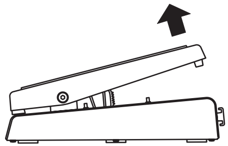
If the effect or volume does not reach the maximum level when you fully advance the control pedal, or does not reach the minimum level when you fully return the control pedal, proceed as follows to calibrate the control pedal so that it operates optimally.

When performing the calibration, you must use your foot to operate the control pedal. If you use your hand to move the pedal, the calibration might not occur correctly.

1. **Turn the power off.**
2. **While holding down the CANCEL button and the LOOP FX button, turn the power on.**
3. **When the program/value display indicates "PdL," release the buttons.**
4. **Advance the control pedal all the way, as if you were switching the function assignment.**
   This position will be assigned as the weight at which the function assigned to the control pedal will be switched on/off.



5. Use your foot to slowly return the control pedal toward yourself; when the pedal stops, take your foot off the pedal.



6. Gently advance the control pedal, and take your foot off the pedal when it stops.
If you decide to cancel the calibration operation, press the CANCEL button.

7. Press the WRITE button.
The program/value display will indicate "CPL" for one second, and then the program number will appear.

If the calibration did not occur correctly, the program/value display will indicate "Err." In this case, try the procedure again from step 4.

If you are unable to perform the calibration successfully after several attempts, it may be that the Dynamic Looper has malfunctioned. Please contact your nearby VOX dealer.

Restoring the factory settings

Here's how to restore the Dynamic Looper to its factory-set state.

Note: This operation will initialize any programs that you've saved, returning all of them to the factory-set programs.

1. Turn the power off.

2. While holding down the CANCEL button and the PRE FX TARGET button, turn the power on.

3. When the program/value display blinks "Int," release the buttons.
If you decide not to execute the factory reset, press the CANCEL button.

4. Press the WRITE button.
When the programs have been initialized successfully, the program/value display will indicate "CP," and then the Dynamic Looper will start up in the normal way.

Never turn off the power while initialization is being executed.

Auto Power-Off function

The Dynamic Looper has an Auto Power-Off function that automatically turns off the power when four hours have elapsed since the most recent or user input.

Note: Even if an there hasn't been any user input, the Auto Power-Off function will not engage if there is audio input present at the input jack.

Note: When the Dynamic Looper is shipped from the factory, the Auto Power-Off function is enabled.

Disabling the Auto Power-Off function

Here's how to disable the Auto Power-Off function.

1. Turn the Dynamic Looper's power off.

2. While holding down the STOP MODE button and the CANCEL button, turn the power on.
The program/value display will indicate "diS," and then the Dynamic Looper will start up in the normal way.

Enabling the Auto Power-Off function

Here's how to re-enable the Auto Power-Off function after you've disabled it.

1. Turn the Dynamic Looper's power off.

2. While holding down the STOP MODE button and the WRITE button, turn the power on.
The program/value display will indicate "EnA," and then the Dynamic Looper will start up in the normal way.

Note: The enabled/disabled state of the Auto Power-Off function is remembered even when you turn off the power.

Troubleshooting

Power won't turn on

- Is the included AC adapter connected to the rear panel DC9V jack?
- Is the AC adapter connected to an AC outlet?
- Could the AC outlet be faulty?
- Could the AC adapter be malfunctioning?
- Is the STANDBY switch in the ON position?

No sound

- Is your instrument correctly connected to the Dynamic Looper's INPUT jack?
- Could the cable be broken?
- Could the volume be turned down on the instrument that's connected to the INPUT jack?
- If you're using a mic, is the MIC TRIM knob set correctly?
- Could the volume be assigned to the foot control pedal, and the pedal be in the fully returned position?

Loop won't play back

- Have you selected a loop that contains a recorded phrase?

Effect won't apply

- Is the effect turned on?
- The Loop Effect will apply only if something is recorded on Loop 1 or Loop 2.
- Could the control pedal be assigned to volume?
- Check the Loop Effect settings.

Something is wrong with the sound

- Check the Loop Effect settings.

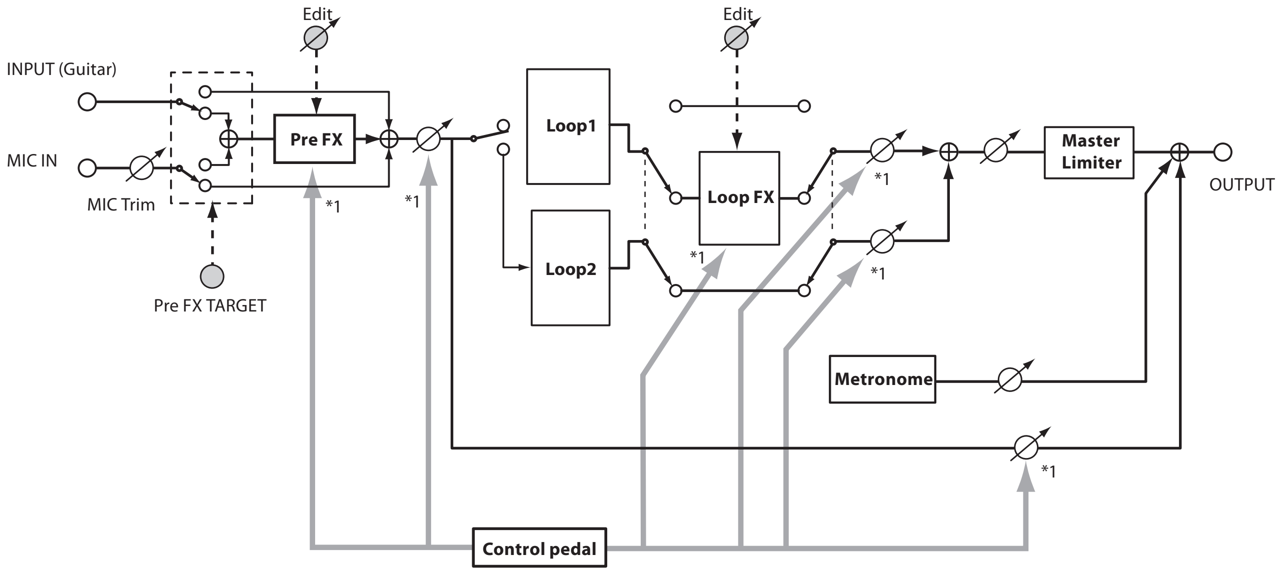
Operating the pedals, buttons, selectors, or knobs does not change the sound

- Could the effect be turned off?
- Could the Key Lock function be enabled?

Power turns off unexpectedly

- The Dynamic Looper has an Auto Power-Off function that automatically turns off the power when four hours have elapsed since the most recent user input. If you want to disable the Auto Power-Off function, please refer to "Disabling the Auto Power-Off function" on page 41.

Block diagram



*1: The control pedal can control this parameter if it's assigned to the pedal.

Main specifications

Effects
Pre Effect: 11 categories (27 variations)
Loop Effect: 11 categories
Master limiter: 2 types
Stop modes: 3 types
Number of programs: 100 (50 preset, 50 user)

Recording time
Maximum recording time: total of 90 seconds
Number of loops: 2

Audio inputs
INPUT jack (monaural)
MIC IN jack (balanced XLR, phantom power not supported)
MIC IN TRIM knob (for mic)

Audio output
OUTPUT jack (monaural)

Signal processing
A/D conversion: 24-bit
D/A conversion: 24-bit

Sampling frequency
44.1 kHz

Dynamic range
94 dB or better

Maximum input level
+7 dBu (typ.)

Power supply
AC adapter (DC 9V jack ⊕-⊙-⊖)
STANDBY switch

Current consumption
140 mA

Dimensions (W x D x H)
264 x 245 x 76 (mm)/10.39" x 9.65" x 2.99"

Weight
2.2 kg/4.85 lbs.

Included items
AC adapter, owner's manual, program list

* 0 dBu = 0.775V RMS
* Specifications and appearance are subject to change without notice for improvement.

Dynamic Looper Manuel d'utilisation

Précautions

Emplacement

L'utilisation de cet instrument dans les endroits suivants peut en entraîner le mauvais fonctionnement.

- En plein soleil
- Endroits très chauds ou très humides
- Endroits sales ou fort poussiéreux
- Endroits soumis à de fortes vibrations
- A proximité de champs magnétiques

Alimentation

Branchez l'adaptateur secteur mentionné à une prise secteur de tension appropriée. Evitez de brancher l'adaptateur à une prise de courant dont la tension ne correspond pas à celle pour laquelle l'appareil est conçu.

Interférences avec d'autres appareils électriques

Les postes de radio et de télévision situés à proximité peuvent par conséquent souffrir d'interférences à la réception. Veuillez dès lors faire fonctionner cet appareil à une distance raisonnable de postes de radio et de télévision.

Maniement

Pour éviter de les endommager, manipulez les commandes et les boutons de cet instrument avec soin.

Entretien

Lorsque l'instrument se salit, nettoyez-le avec un chiffon propre et sec. Ne vous servez pas d'agents de nettoyage liquides tels que du benzène ou du diluant, voire des produits inflammables.

Conservez ce manuel

Après avoir lu ce manuel, veuillez le conserver soigneusement pour toute référence ultérieure.

Evitez toute intrusion d'objets ou de liquide

Ne placez jamais de récipient contenant du liquide près de l'instrument. Si le liquide se renverse ou coule, il risque de provoquer des dommages, un court-circuit ou une électrocution.

Veillez à ne pas laisser tomber des objets métalliques dans le boîtier (trombones, par ex.). Si cela se produit, débranchez l'alimentation de la prise de courant et contactez votre revendeur VOX le plus proche ou la surface où vous avez acheté l'instrument.

Note concernant les dispositions (Seulement EU)

Quand un symbole avec une poubelle barrée d'une croix apparait sur le produit, le mode d'emploi, les piles ou le pack de piles, cela signifie que ce produit, manuel ou piles doit être déposé chez un représentant compétent, et non pas dans une poubelle ou toute autre déchetterie conventionnelle.

Disposer de cette manière, de prévenir les dommages pour la santé humaine et les dommages potentiels pour l'environnement. La bonne méthode d'élimination dépendra des lois et règlements applicables dans votre localité, s'il vous plaît, contactez votre organisme administratif pour plus de détails. Si la pile contient des métaux lourds au-delà du seuil réglementé, un symbole chimique est affiché en dessous du symbole de la poubelle barrée d'une croix sur la pile ou le pack de piles.

REMARQUE IMPORTANTE POUR LES CLIENTS

Ce produit a été fabriqué suivant des spécifications sévères et des besoins en tension applicables dans le pays où ce produit doit être utilisé. Si vous avez acheté ce produit via l'internet, par vente par correspondance ou/et vente par téléphone, vous devez vérifier que ce produit est bien utilisable dans le pays où vous résidez.

ATTENTION: L'utilisation de ce produit dans un pays autre que celui pour lequel il a été conçu peut être dangereuse et annulera la garantie du fabricant ou du distributeur. Conservez bien votre récépissé qui est la preuve de votre achat, faute de quoi votre produit ne risque de ne plus être couvert par la garantie du fabricant ou du distributeur.

* Tous les noms de produits et de sociétés sont des marques commerciales ou déposées de leur détenteur respectif.

Sommaire

Introduction

Merci d’avoir choisi le Dynamic Looper de VOX.

Afin de profiter au mieux de ce produit et d’éviter tout problème, veuillez lire attentivement ce mode d’emploi et suivre chacune de ses consignes. Après l’avoir lu, veuillez le conserver soigneusement pour toute référence ultérieure.

Caractéristiques principales

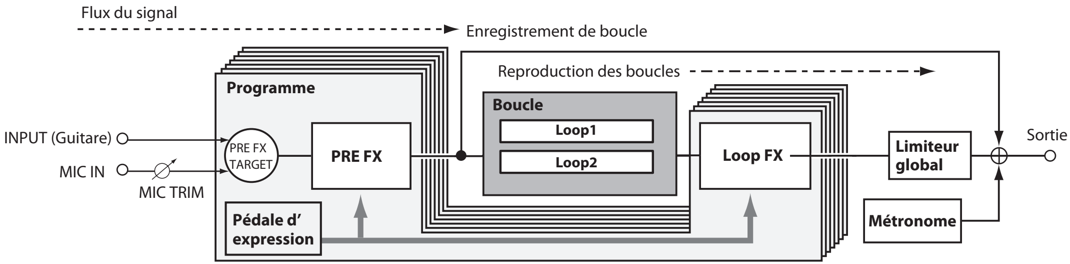
- Deux boucles indépendantes vous permettent d’enregistrer des phrases distinctes. Vous disposez d’une durée d’enregistrement totale de 90 secondes pour les deux boucles. Vous pouvez utiliser les pédales commutateurs du Dynamic Looper pour reproduire ou traiter indépendamment les phrases enregistrées.
- La fonction “Loop Quantize” vous permet de créer des boucles d’une longueur précise.
- Deux processeurs intégrés: le pré-effet propose divers effets renforçant l’expressivité de votre jeu tandis que le l’effet de boucle permet des transformations parfois radicales de la phrase enregistrée.
- Vous pouvez utiliser la pédale d’expression pour piloter le pré-effet et l’effet de boucle. Cette pédale peut même être utilisée pour piloter le pré-effet durant l’enregistrement. Cette pédale permet également de modifier la phrase enregistrée en temps réel en pilotant l’effet de boucle.
- Vous pouvez ajouter de nouvelles parties à une phrase enregistrée en boucle. Les fonctions “Undo/Redo” permettent d’annuler/de rétablir un ajout.
- L’entrée de micro vous permet d’utiliser le Dynamic Looper avec d’autres sources que la guitare, comme le chant ou des instruments de percussion. Il est également possible de traiter le signal d’entrée du micro avec le pré-effet.
- Quand vous avez traité une phrase avec l’effet de boucle, vous pouvez la réenregistrer avec la fonction “Resampling”.
- De plus, le signal de sortie peut être traité avec un limiteur global. Cela permet de réduire les disparités de volume pouvant se produire entre les boucles après le premier enregistrement et après de nombreux ajouts.

Structure du Dynamic Looper

Le Dynamic Looper est constitué des blocs suivants (vous trouverez un schéma de principe détaillé à la page 85).

Le signal d'entrée INPUT ou MIC IN est traité par le pré-effet (PRE FX) puis enregistré sous forme de boucle (Loop) 1 ou boucle 2. Les pré-effets traitent le signal avant l'enregistrement de la boucle.

Le processeur LOOP FX (effet de boucle) traite le signal de la boucle enregistrée durant la reproduction. En utilisant la pédale pour piloter divers paramètres d'effet, vous pouvez modifier la phrase reproduite.



Pre FX TARGET

Le bouton PRE FX TARGET détermine si l'effet traite le signal de la prise INPUT, le signal de la prise MIC IN ou ces deux signaux.

Pre FX

Le pré-effet traite le signal de la prise INPUT ou de la prise MIC IN.

Ce processeur vous laisse le choix parmi onze types d'effet.

Pour chaque effet, vous pouvez régler un ou deux paramètres. Les paramètres réglables dépendent de l'effet sélectionné. Vous pouvez utiliser la pédale d'expression pour changer le réglage des paramètres d'effet et modifier la phrase jouée en temps réel.

Boucle

Chaque boucle enregistre le signal du pré-effet.

Il y a deux boucles: la boucle 1 et la boucle 2. Vous pouvez enregistrer des phrases dont la durée totale pour les deux boucles peut atteindre 90 secondes.

Loop FX

Le processeur LOOP FX traite les boucles enregistrées. Cet effet de boucle traite les phrases durant la reproduction.

Ce processeur vous laisse le choix parmi onze types d’effet.

Chaque effet dispose de deux paramètres réglables. Les paramètres réglables dépendent de l’effet sélectionné. Vous pouvez utiliser la pédale d’expression pour modifier les effets appliqués à la phrase durant la reproduction.

Pédale d’expression

Vous pouvez utiliser la pédale d’expression pour piloter le pré-effet ou l’effet de boucle. Cette pédale peut aussi servir de pédale de volume.

Métronome

Vous pouvez utiliser le métronome comme guide durant l’enregistrement d’une boucle.

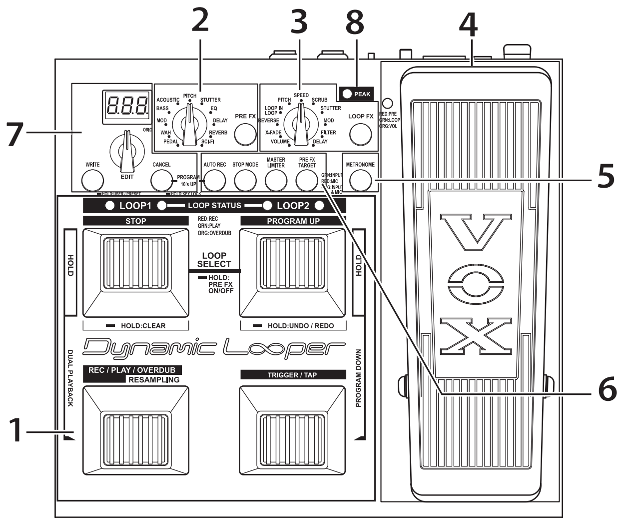
Quand vous activez le métronome, la fonction “Loop Quantize” est également activée. Cette fonction corrige automatiquement le timing de fin de boucle en fonction du tempo spécifié: cela vous permet de créer des phrases ayant exactement la longueur voulue.

Limiteur global

Vous pouvez traiter le signal de sortie des boucles avec un limiteur. Il réduit les disparités de volume entre les boucles ou entre le volume de l’enregistrement initial et le volume après les ajouts.

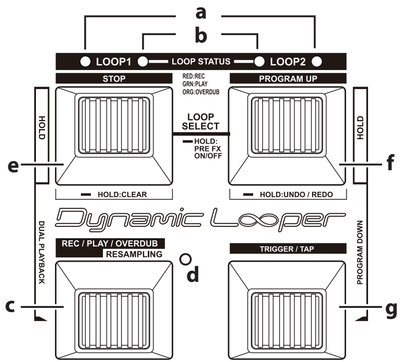
Panneaux

Panneau supérieur



1. Section de pilotage du programme/de boucle

Cette section permet de piloter les fonctions de boucle comme l'enregistrement et la reproduction des boucles 1 et 2 ainsi que le réglage du tempo.



a. Témoins de la boucle en cours

Ces témoins indiquent la boucle sélectionnée pour l'enregistrement ou la reproduction. Les pédales STOP et REC/PLAY/OVERDUB concernent la boucle sélectionnée.

Pour sélectionner une boucle, appuyez simultanément sur les pédales STOP et PROGRAM UP. Chaque pression sélectionne alternativement la boucle 1 et la boucle 2.

b. Témoins LOOP STATUS

Ces témoins indiquent l'état des boucles 1 et 2.

☞ p.70 "Etat de la boucle (Loop Status)"

c. Pédale REC/PLAY/OVERDUB

Cette pédale lance l'enregistrement, la reproduction, l'ajout ou le rééchantillonnage pour la boucle sélectionnée.

Si aucune phrase n'est enregistrée pour la boucle sélectionnée, chaque pression sur la pédale sélectionne alternativement l'enregistrement → la reproduction → l'ajout.

Si une phrase est enregistrée pour la boucle sélectionnée, chaque pression sur la pédale sélectionne alternativement la reproduction → l'ajout.

Si le témoin RESAMPLING clignote, le rééchantillonnage démarre quand vous actionnez cette pédale.

d. Témoin RESAMPLING

Ce témoin indique le niveau du rééchantillonnage. Utilisez la pédale REC/PLAY/OVERDUB pour lancer ou arrêter le rééchantillonnage.

☞ p.67 "Rééchantillonnage (Resampling)"

e. Pédale STOP

Cette pédale arrête l'enregistrement, la lecture, l'ajout ou le rééchantillonnage. Vous pouvez aussi utiliser cette pédale pour effacer une phrase enregistrée dans une boucle.

Vous pouvez activer/couper le pré-effet en maintenant cette pédale et la pédale PROGRAM UP enfoncées simultanément durant environ 2 secondes.

f. Pédale PROGRAM UP

Utilisez cette pédale pour sélectionner un programme ou une boucle. Cette pédale permet aussi d'annuler et de rétablir un ajout.

g. Pédale TRIGGER/TAP

Cette pédale relance la reproduction de la boucle au début de la phrase.

Vous pouvez aussi utiliser cette pédale pour entrer le tempo du métronome ou pour les effets à synchronisation BPM.

Cette pédale permet aussi d’activer/de couper la fonction “Loop Quantize” qui ajuste la fin de la boucle en fonction du tempo quand vous cessez l’enregistrement. Cela vous permet d’obtenir une boucle d’une longueur parfaite.

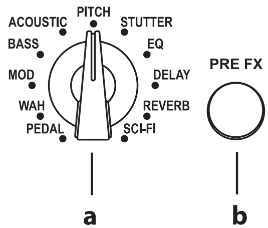
☞ p.62 “Créer des phrases d’une longueur exacte (Loop Quantize)”

2. Section PRE FX

Cette section permet de piloter le pré-effet. Le pré-effet traite le signal de la prise INPUT et de la prise MIC IN.

Le signal traité par le pré-effet est déterminé par le bouton PRE FX TARGET.

☞ p.56 “d. Bouton PRE FX TARGET”



a. Sélecteur de pré-effet

Ce sélecteur permet de choisir le type de pré-effet.

b. Bouton PRE FX

Ce bouton active/coupe le pré-effet.

Le bouton s’allume en rouge quand l’effet est activé et clignote quand vous modifiez l’effet.

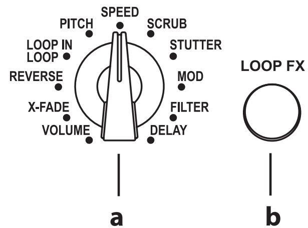
Remarque: Le fait de tourner le sélecteur d’effet active également le pré-effet.

Astuce: Vous pouvez activer/couper le pré-effet en maintenant les pédales STOP et PROGRAM UP enfoncées simultanément durant environ 2 secondes.

3. Section LOOP FX

Cette section permet de piloter l’effet de boucle. L’effet de boucle traite les phrase enregistrées pour les boucles 1 et 2. Vous pouvez utiliser cet effet pour changer la hauteur de la phrase (effet “PITCH”) ou y ajouter un signal lu à l’envers (effet “REVERSE”).

Remarque: L’effet de boucle est disponible durant la reproduction d’une phrase enregistrée et traite la phrase reproduite. Il n’est pas appliqué durant l’enregistrement ou l’ajout.



a. Sélecteur d’effet de boucle

Ce sélecteur permet de choisir le type d’effet de boucle. Le type d’effet sélectionné ici traite le signal.

b. Bouton LOOP FX

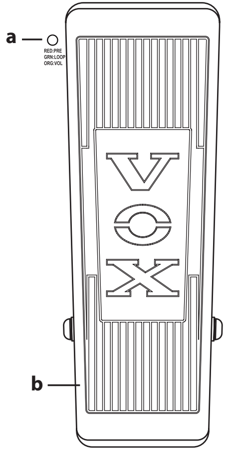
Ce bouton active/coupe l'effet de boucle.

Le bouton s'allume en vert quand l'effet est activé et clignote quand vous modifiez l'effet.

Remarque: Le fait de tourner le sélecteur d'effet active également l'effet de boucle.

4. Section de la pédale d'expression

Vous pouvez utiliser la pédale d'expression pour piloter le pré-effet ou l'effet de boucle. Cette pédale peut aussi servir de pédale de volume.



a. Témoin de la pédale

Ce témoin s'allume ou s'éteint selon l'état de la fonction assignée à la pédale d'expression.

☞ p.81 "Réglages de la pédale d'expression"

b. Pédale d'expression

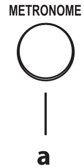
Cette commande pilote le paramètre d'effet qui lui est assigné ou le volume.

Pour savoir comment assigner une fonction à la pédale, voyez "Réglages de la pédale d'expression" à la page 81.

Pour savoir quels paramètres d'effet peuvent être pilotés, veuillez lire la section "Pré-effets et effets de boucle" à la page 71.

5. Section METRONOME

Cette section permet de régler le métronome et de choisir la métrique.



a. Bouton METRONOME

Ce bouton active/coupe le métronome.

Quand vous appuyez sur ce bouton, il clignote et vous entendez le métronome. Il clignote selon le tempo entré avec la pédale TRIGGER/TAP.

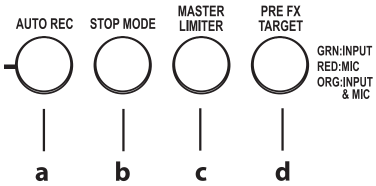
Pour régler le volume du métronome, maintenez ce bouton enfoncé et actionnez la commande EDIT.

Pour régler la métrique, maintenez ce bouton enfoncé environ 2 secondes puis actionnez la commande EDIT.

☞ p.62 "Utiliser le métronome comme guide durant l'enregistrement"

6. Section des réglages globaux

Cette section permet d’effectuer des réglages globaux pour la fonction “Auto Rec”, de spécifier que ce qui se passe quand vous arrêtez une phrase, d’effectuer les réglages du limiteur global et de sélectionner le signal d’entrée traité par le pré-effet.



a. Bouton AUTO REC

Ce bouton active/coupe la fonction “Auto Rec”.

☞ p.63 “Lancer l’enregistrement en jouant (Auto Rec)”

b. Bouton STOP MODE

Ce bouton détermine comment la phrase s’arrête quand vous appuyez sur le bouton STOP.

☞ p.67 “Mode d’arrêt de la boucle”

c. Bouton MASTER LIMITER

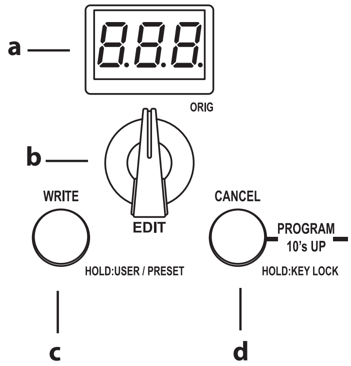
Ce bouton permet de régler le limiteur appliqué aux phrases enregistrées pour les boucles 1 et 2.

d. Bouton PRE FX TARGET

Ce bouton sélectionne le signal d’entrée traité par le pré-effet.

☞ p.60 “Ajouter un effet au signal de guitare ou du micro”

7. Section EDIT/WRITE/écran



a. Affichage du programme/de la valeur

L’affichage indique généralement le numéro de programme. Quand vous modifiez un effet, l’affichage indique la valeur du paramètre.

b. Commande EDIT

Utilisez cette commande pour éditer des paramètres d’effet ou pour sélectionner une mémoire lors de la sauvegarde d’un programme.

c. Bouton WRITE

Appuyez sur ce bouton pour sauvegarder les réglages d’effet dans un programme.

Quand l’affichage indique un numéro de programme, vous pouvez alterner entre les programmes utilisateur et les programmes d’usine (preset) en maintenant ce bouton enfoncé environ 2 secondes.

d. Bouton CANCEL

Appuyez sur ce bouton pour annuler une opération (comme la sauvegarde d'un programme).

Vous pouvez désactiver le fonctionnement des boutons, commandes et sélecteurs en maintenant ce bouton enfoncé durant environ 2 secondes (fonction "Key Lock"). Pour annuler la fonction "Key Lock", maintenez à nouveau ce bouton enfoncé durant environ 2 secondes.

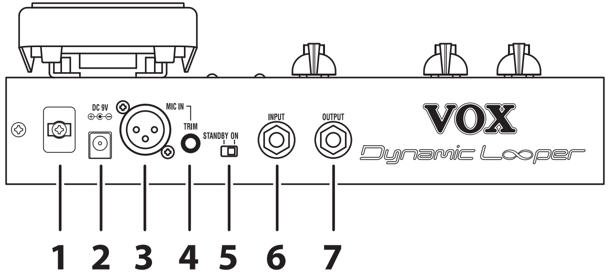
En appuyant simultanément sur ce bouton et sur le bouton AUTO REC, vous pouvez faire défiler les numéros programmes par dizaines.

8. Témoin PEAK



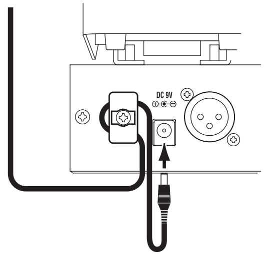
Ce témoin s'allume quand le signal d'entrée INPUT ou MIC IN est trop fort. Si ce témoin s'allume, réglez le volume de votre guitare ou la commande MIC TRIM.

Panneau arrière



1. Crochet pour câble

Enroulez le câble de l'adaptateur secteur autour de ce crochet pour éviter toute déconnexion accidentelle.



2. Prise DC 9V

Branchez l'adaptateur fourni à cette prise.

3. Prise MIC IN

Branchez ici un microphone dynamique disponible dans le commerce.

Vous ne pouvez pas utiliser un micro à condensateur qui nécessite une alimentation fantôme.

4. Commande MIC TRIM

Cette commande règle le niveau d’entrée du micro.

5. Commutateur STANDBY

Cet interrupteur met l’appareil sous/hors tension.

6. Prise INPUT

Branchez ici votre guitare.

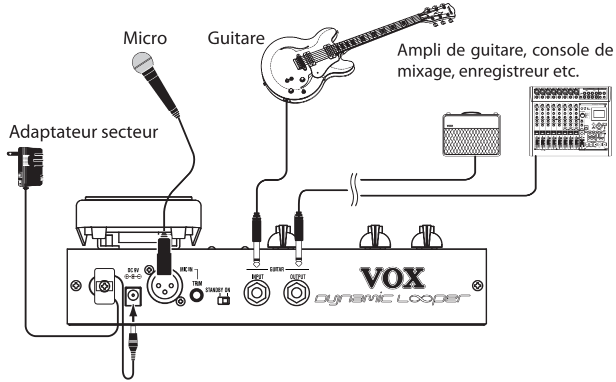
7. Prise OUTPUT

Branchez votre ampli de guitare ou console de mixage ici. Le signal de sortie est mono.

Connexion de l’instrument et mise sous tension

Cette section explique comment brancher votre guitare et votre ampli au Dynamic Looper avant la mise sous tension.

Réglez le volume de tous les appareils au minimum avant la mise sous tension.



Connexions

1. Vérifiez que l’interrupteur STANDBY du Dynamic Looper est en position “STANDBY”.

2. Branchez votre ampli de guitare ou console de mixage à la prise OUTPUT.

Remarque: Le signal de sortie du Dynamic Looper est mono.

⚠ Ne branchez pas de casque à la prise OUTPUT. Cela risque d’endommager le casque.

3. Utilisez un câble de guitare pour brancher la guitare à la prise INPUT. Vous pouvez aussi brancher un micro à la prise MIC IN.

⚠ Selon l’emplacement du micro par rapport à l’ampli branché à la prise OUTPUT, un effet larsen (feedback) peut se produire. Si cet effet larsen se produit, prenez les mesures suivantes.

- Pointez le micro dans une autre direction.
- Eloignez le micro du haut-parleur.
- Ajustez la commande MIC IN TRIM sur le panneau arrière.

Il peut aussi y avoir un effet larsen quand vous ajoutez un effet au signal d’entrée du micro. Dans ce cas, prenez les mêmes mesures que celles décrites ci-dessus.

⚠ Si le micro et l’ampli sont trop proches, le signal de sortie de l’ampli peut être capté par la micro. Si vous enregistrez (ou ajoutez des données), ces sons sont également enregistrés. Veillez à séparer suffisamment le micro de l’ampli pour éviter que le son de l’ampli ne soit capté par le micro.

Mise sous tension

1. Vérifiez que le volume de l’ampli ou de la console de mixage est au minimum et réglez le commutateur STANDBY du Dynamic Looper en position “ON”.
L’appareil est mis sous tension et l’affichage de programme/valeur affiche le numéro du programme sélectionné.

2. Mettez l’ampli ou la console de mixage sous tension et réglez le volume.

3. Jouez de la guitare et réglez son volume en évitant que le témoin PEAK ne s’allume.

4. Chantez dans le micro et réglez la commande TRIM sur le panneau arrière de sorte à éviter que le témoin PEAK ne s’allume.

Remarque: Le Dynamic Looper propose une fonction de coupure d’alimentation automatique. L’alimentation est automatiquement coupée si l’appareil reste inutilisé durant environ 4 heures (☞p.83 “Coupure automatique d’alimentation”).

Mise hors tension

1. Diminuez le volume de l’ampli de guitare ou de la console de mixage.

2. Réglez le sélecteur STANDBY en position “STANDBY”.

Jouer avec des programmes

Sur le Dynamic Looper, les réglages de pré-effet et d’effet de boucle constituent un “programme”. La mémoire interne peut contenir 100 programmes.

La section suivante explique comment sélectionner un de ces programmes puis comment ajouter un effet au signal de la guitare ou du micro, ou comment traiter les phrases enregistrées.

Ajouter un effet au signal de guitare ou du micro

Commençons par sélectionner et essayer quelques programmes.

1. **Branchez votre guitare ou un micro et votre ampli puis mettez ce produit sous tension.**

   ☞p.58 “Connexion de l’instrument et mise sous tension”

2. **Vérifiez que l’affichage de programme/valeur indique un numéro de programme.**
   Si l’affichage indique autre chose qu’un numéro de programme ou s’il clignote, appuyez sur le bouton CANCEL.
   Le numéro de programme apparaît.

   Le Dynamic Looper dispose de deux types de programmes: les programmes d’usine (preset) et les programmes utilisateur.

   P01~P50: Programmes preset. Vous ne pouvez pas sauvegarder vos propres réglages dans un programme preset.

   U01~U50: Programmes utilisateur. A la sortie d’usine du Dynamic Looper, ces programmes contiennent les mêmes données que les programmes preset mais vous pouvez changer de type d’effet et modifier les réglages de paramètres puis sauvegarder vos réglages dans une de ces mémoires pour programmes utilisateur.

   Pour sélectionner alternativement les programmes preset et utilisateur, maintenez le bouton WRITE enfoncé environ 2 secondes.

3. **Utilisez la pédale PROGRAM UP pour changer de programme.**
   Chaque pression sur la pédale PROGRAM UP sélectionne le numéro de programme suivant.

   Si vous maintenez la pédale PROGRAM UP enfoncée et appuyez sur la pédale TRIGGER/TAP, vous sélectionnez le numéro de programme précédent (PROGRAM DOWN).

   En appuyant simultanément sur les boutons AUTO REC et CANCEL, vous faites défiler les numéros de programmes par dizaines.

4. **Si vous n’entendez pas le pré-effet, appuyez sur le bouton PRE FX TARGET pour sélectionner le signal d’entrée traité par le pré-effet.**
   Chaque pression sur le bouton change la couleur de son témoin et sélectionne les signaux suivants:

   Vert: Le pré-effet traite le signal de la prise INPUT.

   Astuce: Si vous branchez une guitare et un micro, le signal du micro n’est pas traité par le pré-effet. Si vous le voulez, vous pouvez couper le signal audio de la prise MIC IN. Maintenez le bouton PRE FX TARGET enfoncé et tournez la commande EDIT. L’écran affiche le réglage sélectionné.

   CoF: Le signal audio de la prise MIC IN est coupé.

   Con: Le signal audio de la prise MIC IN n’est pas coupé.

   Rouge: Le pré-effet traite le signal de la prise MIC IN.

Orange: Le pré-effet traite les signaux de la prise INPUT et de la prise MIC IN.

Choisissez différents programmes et essayez-les.

Pour savoir quelles sont les assignations d'effets aux programmes, voyez le document joint "Program List".

Pour savoir quels paramètres d'effet peuvent être pilotés et comment, veuillez voir la section "Pré-effets et effets de boucle" à la page 71.

Créer des phrases

Cette section explique comment enregistrer des phrases pour les boucles 1 et 2.

Enregistrement de la boucle 1

1. **Branchez votre guitare ou un micro et votre ampli au Dynamic Looper puis mettez-le sous tension.**

   ☞ p.58 "Connexion de l'instrument et mise sous tension"

2. **Sélectionnez un programme.**
   Si vous n'entendez pas le pré-effet, vérifiez le réglage du bouton PRE FX TARGET.

   ☞ p.60 "Ajouter un effet au signal de guitare ou du micro"

3. **Appuyez simultanément sur les pédales STOP et PROGRAM UP pour choisir la boucle 1. (Le témoin LOOP 1 s'allume pour indiquer la boucle sélectionnée.)**

   Vérifier l'état de chaque boucle
   Les témoins LOOP STATUS des boucles 1 et 2 indiquent si les boucles contiennent une phrase.

   Remarque: Si vous n'avez encore rien enregistré pour les boucles, ce n'est pas la peine de vérifier.

   Si le témoin LOOP STATUS est éteint, la boucle ne contient pas de phrase.

   Si le témoin LOOP STATUS clignote en vert, une phrase a été enregistrée dans cette boucle et la reproduction de la phrase est arrêtée.

   Si le témoin LOOP STATUS est allumé en vert, une phrase a été enregistrée dans cette boucle et la reproduction de la phrase est en cours. Appuyez sur la pédale STOP pour arrêter la reproduction.

   Si le témoin LOOP STATUS est allumé en rouge ou en orange, la boucle est en cours d'enregistrement ou d'ajout. Appuyez deux fois sur la pédale STOP pour arrêter l'opération.

   Pour effacer la phrase enregistrée, maintenez la pédale STOP enfoncée 2 secondes quand la boucle est à l'arrêt. La phrase est supprimée de la boucle sélectionnée et le témoin LOOP STATUS s'éteint.

   Si vous voulez aussi effacer la phrase de la boucle non sélectionnée (dont le témoin LOOP est éteint), recommencez cette opération pour l'autre boucle.

4. **Appuyez sur la pédale REC/PLAY/OVERDUB pour lancer l'enregistrement puis jouez sur votre instrument.**
   Le témoin LOOP STATUS de la boucle 1 s'allume en rouge et l'enregistrement démarre.

   Vous pouvez aussi lancer l'enregistrement en vous mettant à jouer.

   ☞ p.63 "Lancer l'enregistrement en jouant (Auto Rec)"

Si vous voulez utiliser le métronome durant l'enregistrement, appuyez sur le bouton METRONOME pour activer le métronome puis tapez plusieurs fois sur la pédale TRIGGER/TAP pour entrer le tempo. Quand vous avez entré le tempo, la longueur de la phrase enregistrée sera un multiple précis du tempo.

☞ p.62 "Utiliser le métronome comme guide durant l'enregistrement"

☞ p.62 "Créer des phrases d'une longueur exacte (Loop Quantize)"

5. **Quand vous avez fini de jouer la phrase, appuyez sur la pédale REC/PLAY/OVERDUB pour arrêter l'enregistrement.**
   L'enregistrement de la boucle 1 est terminé et est remplacé par la reproduction en boucle de la phrase.
6. **Appuyez sur la pédale STOP pour arrêter la reproduction.**
   Vous clôturez ainsi l'enregistrement de la boucle 1.

Utiliser le métronome comme guide durant l'enregistrement

Vous pouvez utiliser le métronome comme guide durant l'enregistrement d'une boucle. Effectuez les réglages suivants avant l'enregistrement.

1. **Tapez à plusieurs reprises sur la pédale TRIGGER/TAP selon le tempo voulu.**
   Le tempo programmé correspond aux intervalles entre les pressions sur la pédale.

   Le bouton METRONOME clignote selon le tempo que vous avez défini.
2. **Appuyez sur le bouton METRONOME.**
   Les battements du métronome suivent le tempo entré.

   Remarque: Une pression sur le bouton METRONOME ne suffit pas pour entendre le métronome sauf si vous avez spécifié le tempo au préalable avec la pédale TRIGGER/TAP.
3. **Pour régler le volume du métronome, maintenez le bouton METRONOME enfoncé et actionnez la commande EDIT.**

Régler la métrique du métronome

Vous pouvez régler la métrique du métronome. Par défaut, le réglage d'usine sélectionne "1 (1/4)".

1. **Maintenez le bouton METRONOME enfoncé environ 2 secondes.**
   L'affichage de programme/valeur indique "bar" puis le réglage de métrique.
2. **Utilisez la commande EDIT pour régler la métrique.**
   La plage de réglage de la métrique va de 1 (1/4) à 32 (32/4).

   Il est impossible de changer le dénominateur de la métrique.
3. **Appuyez sur le bouton CANCEL.**

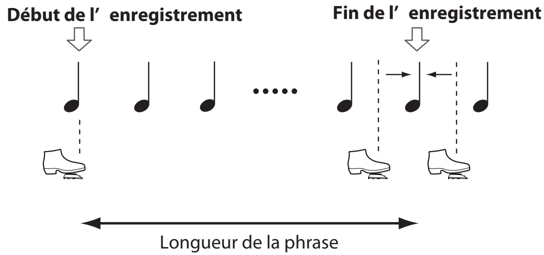
   Il est impossible de changer la métrique ou le tempo après l'enregistrement.

Créer des phrases d'une longueur exacte (Loop Quantize)

Si vous entrez le tempo avec la pédale TRIGGER/TAP avant un enregistrement, la fonction "Loop Quantize" est activée.

La durée de l'enregistrement est automatiquement réglée en

fonction du tempo et de la métrique. Quand vous arrêtez l'enregistrement, la fin de l'enregistrement est automatiquement ajustée pour que l'ensemble constitue un multiple exact du tempo et de la métrique, ce qui vous permet d'obtenir des phrases d'une longueur extrêmement précise.



Pour désactiver la fonction "Loop Quantize", maintenez la pédale TRIGGER/TAP enfoncée environ 2 secondes avant d'enregistrer. Le bouton METRONOME s'éteint et la fonction "Loop Quantize" est désactivée.

Lancer l'enregistrement en jouant (Auto Rec)

La fonction "Auto Rec" fait démarrer l'enregistrement dès que vous commencez à jouer.

1. Appuyez sur le bouton AUTO REC pour l'allumer.

2. Appuyez sur la pédale REC/PLAY/OVERDUB.
Le témoin LOOP STATUS clignote en rouge.

La fonction "Auto Rec" est activée et le Dynamic Looper passe en attente d'enregistrement.

3. Jouez sur votre instrument ou chantez/jouez devant le micro.

L'enregistrement démarre dès que vous commencez à jouer.

Durant l'enregistrement, le témoin LOOP STATUS est allumé en rouge.

Enregistrement de la boucle 2

Enregistrez ensuite une phrase pour la boucle 2.

Remarque: Vous pouvez aussi enregistrer une phrase pour la boucle 2 tout en écoutant la boucle 1.

1. Sélectionnez un programme. Vous pouvez modifier les réglages des paramètres d'effet.

☞ p.60 "Ajouter un effet au signal de guitare ou du micro"
☞ p.79 "Editer un programme"

2. Appuyez simultanément sur les pédales STOP et PROGRAM UP pour sélectionner la boucle 2 (son témoin LOOP s'allume).

3. A l'endroit voulu, actionnez la pédale PLAY/REC/ OVERDUB pour lancer l'enregistrement.

4. Quand vous arrivez à la fin de la phrase, appuyez sur la pédale PLAY/REC/OVERDUB.
L'enregistrement s'arrête et est remplacé par la reproduction en boucle de la phrase.

Remarque: Si vous enregistrez avec un tempo déterminé, la fin de l'enregistrement est synchronisée avec le tempo et la métrique (fonction "Loop Quantize").

Remarque: Si vous enregistrez sans spécifier de tempo, l'enregistrement s'arrête de la façon suivante.

- Si vous enregistrez durant la reproduction de la boucle 1, la fin de l'enregistrement est automatiquement ajustée

pour que l’ensemble constitue un multiple exact de la durée de la boucle 1.

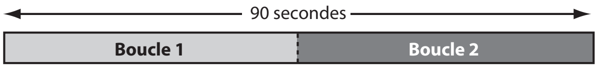
- Si vous enregistrez sans reproduire la boucle 1, l’enregistrement s’arrête immédiatement.

Astuce: Si vous actionnez la pédale TRIGGER/TAP, l’enregistrement se termine au moment où vous enfoncez la pédale: la longueur de la boucle n’est pas ajustée.

Pour arrêter la boucle, appuyez sur la pédale STOP. Le témoin LOOP STATUS de la boucle 2 clignote en vert.

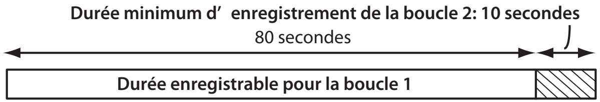
Durée d’enregistrement

Le Dynamic Looper peut enregistrer 90 secondes de phrases (au total) pour les boucles 1 et 2. Un minimum de 10 secondes d’enregistrement est alloué à chaque boucle.



Imaginons que les boucles 1 et 2 sont vides et que vous enregistriez d’abord une phrase pour la boucle 1 puis pour la boucle 2.

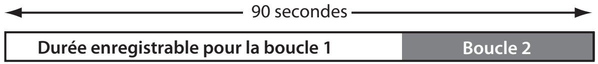
Vous pouvez enregistrer maximum 80 secondes pour la boucle 1, soit la durée d’enregistrement totale de 90 secondes moins la durée minimum pour la boucle 2 (90 – 10= 80 secondes).



Après avoir enregistré la boucle 1, imaginons que vous enregistriez la boucle 2.
La durée d’enregistrement disponible pour la boucle 2 correspond à la durée totale moins la durée de l’enregistrement de la boucle 1.



Imaginons maintenant que vous ayez effacé la phrase de la boucle 1 et que vous décidiez de la remplacer par une nouvelle phrase. La durée d’enregistrement disponible pour la boucle 1 correspond à la durée totale moins la durée de l’enregistrement de la boucle 2.



Après l'enregistrement d'une boucle

Ajout d'un enregistrement à la phrase

Voyez la section "Ajout d'un nouvel enregistrement à une phrase" à la page 65.

Traiter une phrase reproduite en boucle avec un effet de boucle

Voyez la section "Traiter une phrase enregistrée avec un effet de boucle" à la page 66.

Rééchantillonner une phrase avec effet de boucle

Voyez la section "Rééchantillonnage" page 67.

Ajout d'un nouvel enregistrement à une phrase

Cette section explique comment ajouter un nouvel enregistrement à la phrase de la boucle 1.

1. **Sélectionnez un programme. Vous pouvez aussi modifier les réglages des paramètres d'effet.**

   ☞p.60 "Ajouter un effet au signal de guitare ou du micro"

   ☞p.79 "Editer un programme"

2. **Appuyez simultanément sur les pédales STOP et PROGRAM UP pour sélectionner la boucle 1 (son témoin LOOP s'allume).**

3. **Appuyez sur la pédale REC/PLAY/OVERDUB pour reproduire la boucle 1.**

4. **A l'endroit voulu pour le début de l'ajout, appuyez sur la pédale REC/PLAY/OVERDUB et jouez sur votre instrument.**
   Le témoin LOOP STATUS de la boucle 1 s'allume en orange et l'ajout démarre.

   Astuce: Si un paramètre du pré-effet est assigné à la pédale d'expression (le témoin de la pédale est allumé en rouge), vous pouvez utiliser la pédale pour piloter le pré-effet durant l'enregistrement de l'ajout.

5. **A l'endroit où vous voulez arrêter l'ajout, appuyez sur la pédale PLAY/REC/OVERDUB.**
   Le témoin LOOP STATUS de la boucle 1 s'allume en vert et le Dynamic Looper passe de l'enregistrement de l'ajout à la reproduction.

6. **Appuyez sur la pédale STOP pour arrêter la reproduction de la boucle 1.**

   Astuce: Le Dynamic Looper vous permet de déterminer ce qui se passe quand vous arrêtez la reproduction.

   ☞ p.67 "Mode d'arrêt de la boucle"

Annuler l'ajout

Si vous voulez annuler le dernier ajout enregistré, effectuez les opérations suivantes immédiatement après l'ajout.

1. **Maintenez la pédale PROGRAM UP enfoncée.**
2. **Quand la mention "Und" clignote à l'affichage de programme/valeur, relâchez la pédale PROGRAM UP.**
   Le dernier ajout est annulé.

Rétablir l'ajout

Si vous voulez récupérer l'ajout que vous avez annulé, effectuez les opérations suivantes immédiatement après l'annulation.

1. **Maintenez la pédale PROGRAM UP enfoncée.**
2. **Quand la mention "rEd" clignote à l'affichage de programme/valeur, relâchez la pédale PROGRAM UP.**
   Le dernier ajout est rétabli.

Traiter une phrase enregistrée avec un effet de boucle

Cette section explique comment modifier la reproduction d'une phrase enregistrée avec un effet de boucle. Vous pouvez aussi utiliser la pédale d'expression pour modifier la phrase en temps réel.

1. **Appuyez simultanément sur les pédales STOP et PROGRAM UP pour choisir la boucle à reproduire.**
   Le témoin de la boucle sélectionnée s'allume.
2. **Appuyez sur la pédale REC/PLAY/OVERDUB pour reproduire la boucle.**

   Astuce: Si les boucles 1 et 2 contiennent une phrase, vous pouvez les reproduire simultanément en maintenant la pédale STOP enfoncée et en appuyant rapidement sur la pédale REC/PLAY/OVERDUB dès que la machine est à l'arrêt. (Cette fonction est appelée "**double reproduction**".)

   Attention: Si vous maintenez la pédale STOP durant environ deux secondes, la phrase enregistrée est effacée.
3. **Vérifiez que le bouton LOOP FX est allumé pour vous assurer que l'effet de boucle est activé. S'il est éteint, appuyez sur le bouton LOOP FX pour activer l'effet.**

   Remarque: Si un paramètre de pré-effet est assigné à la pédale d'expression (le témoin de la pédale est allumé en rouge), vous ne pouvez pas activer l'effet de boucle. Appuyez avec force sur l'avant de la pédale pour changer son assignation et piloter l'effet de boucle (le témoin de la pédale s'allume en vert).

   Astuce: Si un paramètre de l'effet de boucle est assigné à la pédale d'expression (le témoin de la pédale est allumé en vert), vous pouvez utiliser la pédale pour piloter l'effet.

   Astuce: Si vous appuyez sur la pédale TRIGGER/TAP, l'effet de boucle est désactivé et vous retournez au début de la phrase en cours de reproduction. Vous pouvez créer des effets intéressants en appuyant sur la pédale au moment voulu pour changer la longueur de la boucle ou pour synchroniser la phrase avec le tempo.
4. **Appuyez sur la pédale STOP pour arrêter la reproduction.**
   Vous pouvez arrêter la reproduction d'une pression sur cette pédale même si la boucle sélectionnée est arrêtée et si l'autre boucle est en cours de reproduction.

Fonction 'Key Lock'

Si vous maintenez le bouton CANCEL enfoncé environ 2 secondes, les boutons, les commandes et les sélecteurs en façade sont désactivés: seules les pédales de la section de pilotage de programme/boucle et la pédale d'expression sont opérationnelles. (Cette fonction est appelée "**Key Lock**".) C'est une façon simple d'éviter tout maniement accidentel durant le jeu.

Mode d’arrêt de la boucle

Vous pouvez choisir la façon dont la boucle s’arrête quand vous appuyez sur la pédale STOP durant la reproduction de la boucle.

1. Appuyez sur le bouton STOP MODE.
Chaque pression sur le bouton change le réglage en vigueur.

Bouton éteint: Quand vous appuyez sur la pédale STOP, la phrase s’arrête immédiatement.

Bouton allumé en rouge: Quand vous appuyez sur la pédale STOP, la phrase s’arrête et un effet delay est appliqué.

Bouton allumé en orange: Quand vous appuyez sur la pédale STOP, le volume de la phrase diminue progressivement et la phrase s’arrête quand le volume est nul (“fade out”).

Bouton allumé en vert: Quand vous appuyez sur la pédale STOP, la phrase est reproduite jusqu’à la fin puis s’arrête.

Astuce: Durant le fade out jusqu’à l’arrêt ou lorsque la phrase touche à sa fin, le témoin LOOP STATUS clignote rapidement en vert jusqu’à l’arrêt de la boucle.

Il est impossible d’enregistrer, d’ajouter des données ou de rééchantillonner tant que la boucle n’est pas arrêtée.

Rééchantillonnage (Resampling)

Durant la reproduction d’une boucle, vous pouvez traiter la phrase avec l’effet de boucle et réenregistrer la phrase résultante. Cette fonction est appelée rééchantillonnage (“**Resampling**”).

En exploitant le rééchantillonnage, vous pouvez appliquer plusieurs effets de boucle ou créer une boucle d’une longueur différente de la boucle déjà enregistrée.

Le rééchantillonnage est disponible quand vous traitez une phrase reproduite en boucle avec un effet LOOP FX. Il est impossible de rééchantillonner si vous n’avez pas encore enregistré de phrase à mettre en boucle.

1. Appuyez simultanément sur les pédales STOP et PROGRAM UP pour choisir une boucle contenant une phrase.

2. Appuyez sur la pédale REC/PLAY/OVERDUB pour reproduire la boucle et utilisez la pédale PROGRAM UP pour sélectionner un programme. Vous pouvez modifier les paramètres d’effet ou utiliser la pédale d’expression pour appliquer l’effet de boucle.

☞ p.60 “Jouer avec des programmes”

Quand vous reproduisez une boucle avec le processeur LOOP FX activé, le témoin RESAMPLING clignote pour indiquer qu’il est possible de rééchantillonner la phrase.

3. Appuyez sur la pédale REC/PLAY/OVERDUB.
Le témoin RESAMPLING s’allume et le rééchantillonnage démarre. La phrase est rééchantillonnée avec l’effet de boucle.

Astuce: Si l'effet de boucle est assigné à la pédale d'expression, vous pouvez utiliser la pédale pour modifier le son durant le rééchantillonnage.

Vous ne pouvez pas changer de programme durant le rééchantillonnage. Vous ne pouvez pas non plus activer/couper l'effet de boucle ou changer de type d'effet.

4. **Appuyez sur la pédale REC/PLAY/OVERDUB pour arrêter le rééchantillonnage.**

   Remarque: Si vous rééchantillonnez avec un tempo déterminé, la fin du rééchantillonnage est synchronisée avec le tempo et la métrique (fonction "Loop Quantize").

   Remarque: Si vous avez entamé le rééchantillonnage sans spécifier de tempo, la fin du rééchantillonnage est automatiquement ajustée pour que l'ensemble constitue un multiple exact de la durée de la boucle avant le rééchantillonnage.

   Astuce: Si vous actionnez la pédale TRIGGER/TAP, le rééchantillonnage se termine au moment où vous enfoncez la pédale: la longueur de la boucle n'est pas ajustée.

   Le rééchantillonnage de la boucle s'arrête et est remplacé par la reproduction en boucle. L'effet de boucle est désactivé. Si vous appuyez sur la pédale STOP durant le rééchantillonnage, ce dernier cesse puis la reproduction de la boucle s'arrête.

   Astuce: Si vous reproduisez et rééchantillonnez les boucles 1 et 2 en utilisant l'effet de boucle VOLUME ou X-FADE, la reproduction de la boucle non sélectionnée s'arrête quand vous arrêtez le rééchantillonnage.

Traiter les phrases enregistrées avec le limiteur

Le Dynamic Looper dispose d'un limiteur qui réduit les disparités de volume entre les boucles ou entre le volume de l'enregistrement initial et le volume après les ajouts.

1. **Appuyez sur le bouton MASTER LIMITER pour sélectionner un type de limiteur.**
   Chaque pression sur le bouton change le réglage. Le type de limiteur est indiqué par l'affichage de programme/valeur.

   OFF: Limiteur coupé.

   SFt: Limiteur doux. Il réduit les disparités de volume des boucles 1 et 2 selon qu'elles soient reproduites individuellement ou simultanément.

   Hrd: Limiteur dur. Ce limiteur rend le volume de la phrase enregistrée plus cohérent. Il réduit les disparités de volume entre la phrase initialement enregistrée et la phrase comptant plusieurs ajouts.

Effacer la phrase d'une boucle

Vous pouvez effacer la phrase d'une boucle.

Il est impossible de récupérer une phrase qui a été effacée. Soyez donc prudent lorsque vous utilisez cette fonction.

1. **Si la phrase est en cours de reproduction, appuyez sur la pédale STOP pour l'arrêter.**
   Le témoin LOOP STATUS clignote en vert.
2. **Appuyez simultanément sur les pédales STOP et PROGRAM UP pour choisir la boucle dont vous voulez effacer la phrase.**
   Allumez le témoin LOOP de la boucle dont vous voulez effacer la phrase.
3. **Maintenez la pédale STOP enfoncée durant environ 2 secondes.**
   La phrase de la boucle sélectionnée est effacée et le témoin LOOP STATUS s'éteint.

   Si vous maintenez à nouveau la pédale STOP enfoncée durant environ 2 secondes, la phrase de l'autre boucle est effacée et son témoin LOOP STATUS s'éteint.

Etat de la boucle (Loop Status)

La présence d'une phrase pour la boucle sélectionnée et son mode de fonctionnement sont indiqués par les témoins LOOP STATUS et RESAMPLING. Les opérations produites par la pédale REC/PLAY/OVERDUB ou la pédale STOP varient également selon le contexte.

Durant l'enregistrement ou l'ajout

Témoin LOOP STATUS	Etat de la boucle	
Eteint	A l'arrêt (pas de phrase)	☞ p.61 "Vérifier l'état de chaque boucle"
Rouge clignotant	En attente pour le démarrage automatique de l'enregistrement	☞ p.63 "Lancer l'enregistrement en jouant (Auto Rec)"
Allumé en rouge	Enregistrement	☞ p.61 "Vérifier l'état de chaque boucle"
Clignote lentement en vert	A l'arrêt (une phrase existe)	☞ p.67 "Mode d'arrêt de la boucle"
Clignote rapidement en vert	Arrêt imminent (fade out ou fin de la boucle)	
Allumé en vert	Reproduction	☞ p.61 "Vérifier l'état de chaque boucle"
Allumé en orange	Ajout	

Durant le rééchantillonnage

Si vous appliquez un effet de boucle à la phrase en cours de reproduction, le Dynamic Looper passe en attente de rééchantillonnage.

Témoin LOOP STATUS	Témoin RESAMPLING	Etat de la boucle	
Allumé en vert	Rouge clignotant	Prête pour le rééchantillonnage	☞ p.67 "Rééchantillonnage (Resampling)"
Allumé en rouge	Allumé en rouge	Rééchantillonnage	

Pré-effets et effets de boucle

Cette section décrit les différents types d'effets disponibles pour les processeurs PRE-FX et LOOP FX ainsi que les paramètres pouvant être réglés pour ces effets. Pour en savoir plus, voyez la description du flux du signal à la page 51.

Paramètres d'effet

Commande EDIT: Paramètre d'effet éditable en tournant la commande EDIT.

Bouton PRE FX + commande EDIT: Paramètre d'effet éditable en tournant la commande EDIT tout en maintenant le bouton PRE FX enfoncé.

Certains effets ne disposent pas d'un paramètre réglable avec le bouton PRE FX + la commande EDIT.

Pédale d'expression: Paramètre modifiable avec la pédale d'expression. Pour savoir comment effectuer cette assignation, voyez la section "Assigner une fonction à la pédale d'expression" à la page 81.

Pré-effets (PRE-FX)

PdL: PEDAL FX

Modélisation d'une pédale d'effet.

- Commande EDIT: Sélectionne le type d'effet.

  Cln: Son clair mettant en valeur le timbre de votre guitare.

  Co: Modélisation d'une pédale compresseur appréciée pour un son percutant et clean. Elle est idéale pour la musique pop ou funk des années '80 et '90. Cet effet permet aussi d'ajouter un sustain chantant et doux.

  Crn: Ce modèle repose sur une pédale overdrive nommée d'après une créature mi-homme, mi-cheval de la mythologie grecque. Avec une faible valeur de gain, l'effet fait office de booster qui ne change pas le timbre de la guitare. En augmentant le gain, vous obtenez un overdrive délivrant un médium particulièrement riche.

  Od: Modélisation d'une pédale overdrive bien connue dans un boîtier vert. L'indicible chaleur de ses sonorités en ont fait un classique.

  dst: Pédale de distorsion idéale pour le metal.

- Bouton PRE FX + commande EDIT: Règle le gain.
- Pédale d'expression: Détermine le niveau de sortie.

∀AH: WAH

Modèle basé sur une pédale wah Vox V847.

- Commande EDIT: Sélectionne le type d'effet. Les types d'effet sont identiques à ceux de l'effet "PEDAL FX". (☞" PEDAL FX ")
- Bouton PRE FX + commande EDIT: Règle le gain.
- Pédale d'expression: Pilote l'effet wah.

Πod: MODULATION

Modélisation d’un effet de modulation.

- Commande EDIT: Sélectionne le type d’effet.

  Ch1: Modélisation d’un chorus analogique.

  Ch2: Ce modèle utilise deux effets chorus et permet de produire un effet de modulation complexe.

  FLA: Modélisation de flanger analogique.

  PHA: Modélisation de phaser analogique.

  trE: Modélisation du circuit de trémolo d’un ampli de guitare.

- Bouton PRE FX + commande EDIT: Règle la vitesse de modulation.
- Pédale d’expression: Règle l’intensité de l’effet.

bAS: BASS

Simulation d’une guitare basse.

- Commande EDIT: Sélection du type de son.

  Eb1: Basse électrique standard.

  Eb2: Basse électrique avec compresseur.

  Eb3: Basse électrique avec overdrive.

  Eb4: Basse électrique avec distorsion.

  Sb1: Basse synthé.

  Sb2: Variation de basse synthé.

- Pédale d’expression: Détermine le niveau de sortie.

Aco: ACOUSTIC

Simulation d’une guitare acoustique.

- Commande EDIT: Sélection du type de son.

  S-1: Ancienne guitare acoustique à petite caisse, idéale pour arpèges délicats.

  S-2: Guitare acoustique à petite caisse délivrant un médium caractéristique, très prisée par les musiciens blues et country.

  Lrg: Guitare acoustique à grande caisse délivrant un son raffiné caractéristique, idéale pour la musique pop.

  rES: Guitare à résonateur convenant pour des parties slide.

- Bouton PRE FX + commande EDIT: Règle l’intensité de l’effet.
- Pédale d’expression: Détermine le niveau de sortie.

Ptc: PITCH

Effet Pitch Shift permettant de varier la hauteur avec la pédale d’expression.

- Commande EDIT: Règle le décalage de hauteur par demi-tons. **-12~0** , dtn: désaccord, **1~12**
- Bouton PRE FX + commande EDIT: Détermine la balance entre le signal d’effet et le signal original.
- Pédale d’expression: Détermine la hauteur.

Stt: STUTTER

Cet effet produit un effet de type trémolo en appliquant un gate synchronisé avec le tempo au signal d'entrée. Vous pouvez créer des phrases rythmiques en utilisant la pédale d'expression pour piloter le cycle du gate (la durée d'ouverture du gate par rapport à un cycle complet d'ouverture et de fermeture du gate). Cet effet convient particulièrement à des signaux d'un niveau relativement constant comme les sons traités par un effet de compression ou de distorsion.

- Commande EDIT: Détermine la métrique. Le gate s'ouvre et se ferme en se synchronisant avec le tempo et la métrique spécifiée ici.

1-2: 𝅗𝅥 (deux temps= blanche)	**1-8:** ♪ (croche)
3-8: ♩. (noire pointées)	**1-12:** ♪3 (triolet de croches)
1-3: 𝅗𝅥3 (triolet de blanches)	**1-16:** 𝅘𝅥𝅯 (double croche)
1-4: ♩ (1 temps= noire)	**1-24:** 𝅘𝅥𝅯3 (triolet de doubles croches)
3-16: ♪. (croche pointée)	**1-32:** 𝅘𝅥𝅰 (triple croche)
1-6: ♩3 (triolet de noires)	**1-64:** 𝅘𝅥𝅱 (triple croche)

- Pédale d'expression: Pilote le cycle ouvrant et fermant le gate. Plus vous enfoncez la pédale à l'avant, plus le son est bref.

Eq: Egaliseur

Modélisation d'un égaliseur à 4 bandes.

- Commande EDIT: Sélectionne le type d'égaliseur.

  LC: Coupe les basses fréquences.

  LF: Règle le niveau des basses fréquences.

  CF: Règle le niveau des fréquences moyennes.

  CF2: Règle le niveau des fréquences moyennes et coupe les autres bandes de fréquences.

  HF: Règle le niveau des hautes fréquences.

  HC: Coupe les hautes fréquences.

- Bouton PRE FX + commande EDIT: Règle le gain.
- Pédale d'expression: Détermine le niveau de sortie.

dLy: DELAY

Modélisation d'un effet de delay.

- Commande EDIT: Sélectionne le type de delay.

  Sho: Modélisation d'un bref delay (slap).

  dL1: Modélisation d'un delay au son clair.

  dL2: Modélisation d'un delay synchronisé avec le tempo.

  An1: Modélisation d'un delay analogique utilisant une technologie en cascade, caractéristique pour sa chaude distorsion.

  An2: Modélisation d'un delay analogique synchronisé avec le tempo.

  tP1: Modélisation d'un delay avec pleurage, scintillement et distorsion évoquant un effet classique d'écho à bande.

  tP2: Modélisation d'un écho à bande synchronisé avec le tempo.

- Bouton PRE FX + commande EDIT: Règle le temps de retard. Si vous avez sélectionné un delay bref ou un type de delay non synchronisé avec le tempo, utilisez ce paramètre pour spécifier le temps de retard sous forme de valeur comprise dans la plage 0~10.

Si vous utilisez un delay synchronisé avec le tempo ou un écho à bande, utilisez ce paramètre pour sélectionner un des réglages suivants.

1-64: 𝅘𝅥𝅲 (quadruple croche)	**1-6:** ♩3 (triolet de noires)
1-32: 𝅘𝅥𝅱 (triple croche)	**3-16:** 𝅘𝅥𝅯. (croche pointée)
1-24: 𝅘𝅥𝅯3 (triolet de doubles croches)	**1-4:** ♩ (1 temps= noire)
1-16: 𝅘𝅥𝅯 (double croche)	**1-3:** 𝅗𝅥3 (triolet de blanches)
1-12: ♪3 (triolet de croches)	**3-8:** ♩. (noire pointée)
1-8: ♪ (croche)	**1-2:** 𝅗𝅥 (deux temps= blanche)

- Pédale d’expression: Détermine l’intensité de l’effet.

Remarque: Si vous sélectionnez un effet delay pour le pré-effet ou l’effet de boucle, le temps de retard maximum est de 2,22 secondes. Si vous utilisez un effet delay synchronisé avec le tempo et si les réglages de tempo et du paramètre d’effet entraînent un temps de retard excédant 2,22 secondes, le temps de retard est automatiquement réduit de moitié.

rVb: REVERB

Cet effet de réverbération vous permet d’utiliser la pédale d’expression pour déterminer la profondeur de réverbération et la balance de volume. Il convient bien pour traiter le signal de la guitare ou du micro.

- Commande EDIT: Sélectionne le type de réverbération.

  SPr: Modélisation de la réverbération à ressort d’un ampli de guitare.

  roo: Modélisation d’une réverbération de pièce typique avec de nombreuses réflexions primaires.

  HAL: Modélisation de la réverbération d’une vaste salle de concert contenant de nombreuses composantes d’écho.

- Pédale d’expression: Détermine la profondeur de la réverbération et la balance de volume.

S-F: SCI-FI

Transforme le son d’une guitare électrique de nombreuses façons.

- Commande EDIT: Sélection du type de son.

  dr1, dr2, dr3: Effets de bourdon ajoutant un bourdon continu, comme sur un tamboura (instrument d’Inde).

  Sy1, Sy2, Sy3: Modélisation d’un synthé chromatique. Il y a trois types de synthé ayant chacun un timbre différent (Sy3: simulation de batterie). Ces effets conviennent pour des notes seules.

  SLo: Effet de type violon avec une attaque plus lente.

- Bouton PRE FX + commande EDIT: Le paramètre piloté dépend du son sélectionné.

  dr1, dr2: Détermine la tonalité.

  dr3, Sy1, Sy2: Règle l’intensité de l’effet.

  Sy3: Détermine le niveau de sortie.

  SLo: Détermine la vitesse de l’attaque.

- Pédale d’expression: Le paramètre piloté dépend du son sélectionné.

  dr1, dr2: Détermine l’intensité de l’effet .

  dr3: Détermine la tonalité.

  Sy1, Sy2, SLo: Détermine le niveau de sortie.

  Sy3: Détermine le timbre.

Effets de boucle

Quand vous utilisez un effet de boucle, il est particulièrement intéressant d'assigner un paramètre de l'effet de boucle à la pédale d'expression.

Vol: VOLUME

Cet effet permet de piloter le volume avec la pédale.
Si vous rééchantillonnez la phrase avec cet effet, le signal dont le volume est piloté par cet effet est enregistré dans la boucle sélectionnée. Vous pouvez utiliser cette fonction pour combiner les signaux de sortie des deux boucles et créer une nouvelle phrase.

- Commande EDIT: Sélectionne le signal ou les signaux dont le volume est piloté.

  Cur: Le volume de la boucle sélectionnée est piloté.

  L1.2: Le volume des boucles 1 et 2 est piloté.

  ALL: Le volume du signal d'entrée ainsi que des boucles 1 et 2 est piloté.

- Pédale d'expression: Détermine le volume du signal ou des signaux choisis avec la commande EDIT.

FAd: X-FADE

Avec cet effet, la pédale d'expression sert à réaliser la balance.
Si vous rééchantillonnez la phrase avec cet effet, le signal dont la balance est pilotée par cet effet est enregistré dans la boucle sélectionnée.

- Commande EDIT: Sélectionne le signal ou les signaux dont la balance est pilotée.

  In.L: La pédale détermine la balance entre le signal d'entrée et le signal de la boucle sélectionnée.

  L1.2: La pédale détermine la balance entre les signaux des boucles 1 et 2.

- Pédale d'expression: Détermine la balance entre les signaux sélectionnés avec la commande EDIT.

rEV: REVERSE

Cet effet inverse la reproduction. Plus vous enfoncez la pédale, plus vous augmentez le signal de reproduction inversée dans le mixage. Cet effet convient particulièrement à des parties contenant des notes longues comme un solo de guitare ou le chant.

- Commande EDIT: Cette commande détermine ce qui se passe quand vous passez de la reproduction normale à la reproduction inversée.

  FAd: Chassé-croisé entre reproduction normale et inversée.

  ALt: Alternance de reproduction normale et inversée.

- Pédale d'expression: Alterne la reproduction normale et inversée.

LIL: LOOP IN LOOP

Quand vous enfoncez la pédale d'expression, cet effet ne reproduit qu'un bref passage de la boucle sélectionnée. En jouant sur la durée du passage, vous pouvez créer des effets de roulements.

- Commande EDIT: Sélectionne la métrique utilisée pour la reproduction de la phrase quand vous enfoncez la pédale. Si vous sélectionnez “bAr”, la métrique et le tempo spécifiés au préalable sont utilisés. Avec d'autres réglages, le tempo est utilisé.

bAr: 1 mesure
1-2: 𝅗𝅥 (deux temps= blanche)
3-8: ♩. (noire pointée)
1-3: 𝅗𝅥$_3$ (triolet de blanches)
1-4: ♩ (1 temps= noire)
3-16: ♪. (croche pointée)
1-6: ♩$_3$ (triolet de noires)
1-8: ♪ (croche)
1-12: ♪$_3$ (triolet de croches)
1-16: 𝅘𝅥𝅯 (double croche)
1-24: 𝅘𝅥𝅯$_3$ (triolet de doubles croches)
1-32: 𝅘𝅥𝅰 (triples croche)
1-64: 𝅘𝅥𝅱 (quadruple croche)

- Pédale d’expression: Reproduit une brève phrase synchronisée avec le tempo. Quand vous enfoncez la pédale, la longueur de la phrase est réduite de moitié.

Ptc: PITCH

Effet Pitch Shift permettant de varier la hauteur avec la pédale d’expression.

- Commande EDIT: Détermine la plage de changement de hauteur.

u57: Quand vous enfoncez la pédale, la hauteur change ainsi: hauteur originale → 5 demi-tons vers le haut → 7 demi-tons vers le haut.

u12: Quand vous enfoncez la pédale, la hauteur change ainsi: hauteur originale → 1 demi-ton vers le haut → 2 demi-tons vers le haut.

u13: Quand vous enfoncez la pédale, la hauteur change ainsi: hauteur originale → 1 demi-ton vers le haut → 3 demi-tons vers le haut.

u35: Quand vous enfoncez la pédale, la hauteur change ainsi: hauteur originale → 3 demi-tons vers le haut → 5 demi-tons vers le haut.

u47: Quand vous enfoncez la pédale, la hauteur change ainsi: hauteur originale → 4 demi-tons vers le haut → 7 demi-tons vers le haut.

u24: Quand vous enfoncez la pédale, la hauteur change ainsi: hauteur originale → 2 demi-tons vers le haut → 4 demi-tons vers le haut.

u5t: Quand vous enfoncez la pédale, la hauteur change ainsi: hauteur originale → 5 demi-tons vers le haut → 10 demi-tons vers le haut.

ubn: Quand vous enfoncez la pédale, la hauteur monte progressivement jusqu’à une octave maximum.

uch: Quand vous enfoncez la pédale, la hauteur monte par demi-tons jusqu’à une octave maximum.

d57: Quand vous enfoncez la pédale, la hauteur change ainsi: hauteur originale → 5 demi-tons vers le bas → 7 demi-tons vers le bas.

d12: Quand vous enfoncez la pédale, la hauteur change ainsi: hauteur originale → 1 demi-ton vers le bas → 2 demi-tons vers le bas.

d35: Quand vous enfoncez la pédale, la hauteur change ainsi: hauteur originale → 3 demi-tons vers le bas → 5 demi-tons vers le bas.

d47: Quand vous enfoncez la pédale, la hauteur change ainsi: hauteur originale → 4 demi-tons vers le bas → 7 demi-tons vers le bas.

d24: Quand vous enfoncez la pédale, la hauteur change ainsi: hauteur originale → 2 demi-tons vers le bas → 4 demi-tons vers le bas.

dbn: Quand vous enfoncez la pédale, la hauteur baisse progressivement jusqu’à une octave maximum.

dch: Quand vous enfoncez la pédale, la hauteur baisse par demi-tons jusqu'à une octave maximum.

- Pédale d'expression: Détermine la hauteur de la boucle.

SPd: SPEED

Avec cet effet, la pédale d'expression modifie la vitesse de reproduction.

- Commande EDIT: Détermine la façon dont la vitesse de reproduction change quand vous actionnez la pédale d'expression.

  SL1: Quand vous enfoncez la pédale, la reproduction ralentit. La hauteur de la phrase ne change pas.

  SL2: Quand vous enfoncez la pédale, la reproduction ralentit. La hauteur de la phrase change proportionnellement à la vitesse de reproduction.

  FA1: Quand vous enfoncez la pédale, la reproduction accélère. La hauteur de la phrase ne change pas.

  FA2: Quand vous enfoncez la pédale, la reproduction accélère. La hauteur de la phrase change proportionnellement à la vitesse de reproduction.

  SF1: La reproduction accélère quand vous enfoncez la pédale au-delà de la moitié de sa course et ralentit quand vous relevez la pédale vers vous à partir de la mi-course. La hauteur de la phrase ne change pas.

  SF2: La reproduction accélère quand vous enfoncez la pédale au-delà de la moitié de sa course et ralentit quand vous relevez la pédale vers vous à partir de la mi-course. La hauteur de la phrase change proportionnellement à la vitesse de reproduction.

- Pédale d'expression: Pilote la vitesse de reproduction de la boucle. Selon le réglage de la commande EDIT, la hauteur de la phrase change proportionnellement à la vitesse de reproduction. L'effet est semblable à l'effet obtenu quand vous changez la vitesse de rotation d'un disque.

Scr: SCRUB

Cet effet divise la phrase en "grains" (brefs fragments de son) et vous permet de changer la position de reproduction avec la pédale d'expression afin d'obtenir un effet "scrub". Cet effet convient fort bien pour les solos de guitare ou les arpèges.

- Commande EDIT: Détermine la longueur des grains (brefs fragments de son).

- Pédale d'expression: Pilote la position de reproduction dans la boucle.

  Si vous relevez d'abord complètement la pédale avant de l'enfoncer doucement, vous reproduisez les grains successivement.

  Quand vous enfoncez la pédale, les grains sont reproduits de façon normale. Quand vous relevez la pédale, la reproduction est inversée. La vitesse à laquelle vous actionnez la pédale détermine la vitesse de reproduction.

  Si vous n'actionnez pas la pédale, la reproduction est relativement lente.

Stt: STUTTER

Cet effet permet de déterminer la durée des brefs passages avec la pédale d'expression afin de créer des boucles rythmiques. Cet effet convient particulièrement à des signaux d'un niveau relativement constant comme les sons traités par un effet de

compression ou de distorsion. Cet effet fonctionne de la même façon que le pré-effet "STUTTER".

☞ p.73 "Stt: STUTTER"

Пod: MODULATION

Cet effet vous permet d'utiliser la pédale d'expression pour modifier le son avec un effet allant d'un chorus subtil à un flanger impressionnant.

- Commande EDIT: Détermine la vitesse du LFO. Le LFO est synchronisé avec le tempo.

8-1: 𝅝 x8 (8 mesures)
4-1: 𝅝 x4 (4 mesures)
2-1: 𝅝 x2 (2 mesures)
1-1: 𝅝 (1 mesure= ronde)
3-4: 𝅗𝅥. (trois temps= blanche pointée)
1-2: 𝅗𝅥 (deux temps= blanche)
3-8: ♩. (noire pointée)
1-3: 𝅗𝅥3 (triolet de blanches)
1-4: ♩ (1 temps= noire)
3-16: ♪. (croche pointée)
1-6: ♩3 (triolet de noires)
1-8: ♪ (croche)
1-12: ♪3 (triolet de croches)
1-16: 𝅘𝅥𝅯 (double croche)
1-24: 𝅘𝅥𝅯3 (triolet de doubles croches)
1-32: 𝅘𝅥𝅰 (triple croche)
1-64: 𝅘𝅥𝅱 (quadruple croche)

- Pédale d'expression: Détermine l'intensité de l'effet . Enfoncez la pédale (augmentez la valeur) pour produire un effet flanger et relevez la pédale (diminuez la valeur) pour produire un effet chorus.

FLt: FILTER

Cet effet de filtre permet d'utiliser la pédale d'expression pour changer la fréquence du filtre.

- Commande EDIT: Sélectionne le type de filtre.

HPF: Filtre passe-haut
bPF: Filtre passe-bande
LP1: Filtre passe-bas 1
LP2: Filtre passe-bas 2 (un filtre passe-bas plus abrupt)

- Bouton LOOP FX + commande EDIT: Règle la résonance.
- Pédale d'expression: Détermine la fréquence (de coupure ou centrale) du filtre.

dLy: DELAY

Delay synchronisé avec le tempo. Appuyez sur la pédale d'expression pour augmenter le niveau de réinjection (feedback). Cela produit une oscillation comme sur un delay analogique.

- Commande EDIT: Détermine le temps de retard. Avec les réglages autres que le bref retard ("Sho"), l'effet est synchronisé avec le tempo.

Sho: bref retard
1-64: 𝅘𝅥𝅱 (quadruple croche)
1-32: 𝅘𝅥𝅰 (triple croche)
1-24: 𝅘𝅥𝅯3 (triolet de doubles croches)
1-16: 𝅘𝅥𝅯 (double croche)
1-12: ♪3 (triolet de croches)
1-8: ♪ (croche)
1-6: ♩3 (triolet de noires)
3-16: ♪. (croche pointée)
1-4: ♩ (1 temps= noire)
1-3: 𝅗𝅥3 (triolet de blanches)
3-8: ♩. (noire pointée)
1-2: 𝅗𝅥 (deux temps= blanche)

- Pédale d'expression: Détermine le taux de réinjection (feedback) et le volume global.

Editer un programme

Choisir un programme

1. **Maintenez le bouton WRITE enfoncé environ 2 secondes pour sélectionner alternativement les programmes preset et utilisateur.**
   L'affichage affiche le numéro de programme.

   P01~P50: programmes d'usine (preset).

   U01~U50: programmes utilisateur.

   Si l'affichage indique autre chose qu'un numéro de programme ou s'il clignote, appuyez sur le bouton CANCEL. Le numéro de programme apparaît.

2. **Utilisez la pédale PROGRAM UP pour choisir un programme.**
   Si vous maintenez la pédale PROGRAM UP enfoncée et appuyez sur la pédale TRIGGER/TAP, vous sélectionnez le numéro de programme précédent (PROGRAM DOWN).

Editer les effets

Les processeurs PRE FX et LOOP FX proposent chacun onze types d'effet. Vous pouvez sélectionner un type d'effet pour chaque processeur.

Chaque effet vous permet de régler un ou deux paramètres. Les paramètres réglables varient selon l'effet sélectionné.

Les réglages du pré-effet et de l'effet de boucle peuvent être sauvegardés dans un programme.

1. **Actionnez le sélecteur d'effet PRE FX pour sélectionner un pré-effet.**
   Si le processeur PRE FX est coupé, il s'active dès que vous actionnez le sélecteur de pré-effet.

   Le bouton PRE FX clignote quand vous éditez le pré-effet.

2. **Tournez la commande EDIT pour modifier le réglage des paramètres du pré-effet.**
   Selon l'effet sélectionné, il dispose d'un ou de deux paramètres réglables. Pour éditer le deuxième paramètre, maintenez le bouton PRE FX enfoncé et actionnez la commande EDIT.

   ☞ p.71 "Pré-effets (PRE-FX)"

   Indication de la valeur originale
   Vous pouvez vérifier le réglage original d'un paramètre (le réglage sauvegardé dans le programme d'usine ou utilisateur). Quand vous tournez la commande pour éditer le paramètre, un point décimal apparaît dans le coin inférieur droit de l'affichage quand la valeur sélectionnée correspond à la valeur originale du paramètre.

   Vous pouvez utiliser cette caractéristique pour vérifier les réglages de paramètres d'un programme qui vous plaît.

3. **Actionnez le sélecteur d'effet LOOP FX pour sélectionner un effet de boucle.**
   Si le processeur LOOP FX est coupé, il s'active dès que vous actionnez le sélecteur d'effet de boucle.
   Le bouton LOOP FX clignote quand vous éditez l'effet de boucle.

4. **Tournez la commande EDIT pour modifier le réglage des paramètres de l'effet de boucle.**
   Selon l'effet sélectionné, il dispose d'un ou de deux paramètres réglables. Pour éditer le deuxième paramètre, maintenez le bouton LOOP FX enfoncé et actionnez la commande EDIT.

   ☞ p.75 "Effets de boucle"

Sauvegarder un programme

Le réglage PRE FX TARGET (la sélection du signal d’entrée traité par le pré-effet), le pré-effet modifiant le son de la guitare, l’effet de boucle modifiant la ou les phrases reproduites en boucle et le paramètre assigné à la pédale d’expression sont sauvegardés dans un programme.

Si vous avez modifié le contenu d’un programme puis sélectionné un autre programme ou coupé l’alimentation avant de sauvegarder le programme modifié, vous perdez les réglages que vous avez effectués. Pour conserver vos changements, sauvegardez le programme de la façon suivante.

1. **Appuyez sur le bouton WRITE.**
   L’indication de l’affichage de programme/valeur clignote. Si vous avez modifié un programme d’usine (preset), un numéro de programme utilisateur apparaît.
2. **Sélectionnez le programme dans lequel vous voulez sauvegarder vos réglages avec la commande EDIT.**
   Votre programme est sauvegardé sous le numéro choisi et remplace l’ancien programme. Veillez à ne pas écraser un programme auquel vous tenez.
   Il est impossible de sauvegarder vos réglages dans un programme preset.
3. **Appuyez à nouveau sur le bouton WRITE.**
   Votre programme remplace le programme utilisateur choisi à l’étape 2 et l’affichage de programme/valeur cesse de clignoter et reste allumé.

   Remarque: Quand vous sauvegardez un programme, le Dynamic Looper se trouve dans le même état qu’immédiatement après la sélection du programme de destination. Si, lors de la sauvegarde, vous avez assigné un paramètre d’effet de boucle à la pédale d’expression, l’effet de boucle est momentanément désactivé.

Réglages de la pédale d’expression

Vous pouvez utiliser la pédale d’expression pour piloter le pré-effet ou l’effet de boucle. Cette pédale peut aussi servir de pédale de volume.

Assigner une fonction à la pédale d’expression

Le témoin situé en haut à gauche de la pédale indique le paramètre piloté par la pédale.

Allumé en rouge: La pédale pilote un paramètre de pré-effet.

Eteint: Un paramètre d’effet de boucle est assigné à la pédale mais l’effet de boucle n’est pas actif. Si vous actionnez la pédale, vous activez l’effet de boucle et le témoin de la pédale s’allume en vert.

Allumé en vert: La pédale pilote un paramètre d’effet de boucle.

Allumé en orange: Le témoin s’allume en orange si l’effet piloté est coupé. Vous pouvez utiliser la pédale pour piloter le volume d’entrée.

Si “PRE FX TARGET” est réglé sur “INPUT” (vert) ou sur “MIC” (rouge), la pédale pilote le volume du signal de la prise INPUT.

Si “PRE FX TARGET” est réglé sur “INPUT&MIC” (orange), la pédale pilote le volume du signal des prises INPUT et MIC.

Pour assigner la pédale alternativement à un paramètre de pré-effet et d’effet de boucle, enfoncez avec force l’avant de la pédale.

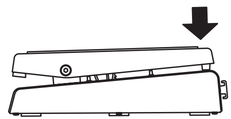
Le réglage de la pédale d’expression peut être sauvegardé individuellement pour chaque programme.

Calibrer la pédale d’expression

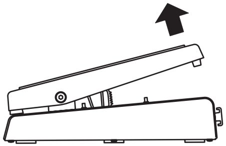
Si l’effet ou le volume n’atteint pas son niveau maximum quand vous enfoncez complètement la pédale d’expression ou n’atteint pas son niveau minimum quand vous la relevez complètement, calibrez-la en effectuant les opérations suivantes.

Pour le calibrage, actionnez la pédale d’expression avec le pied. Si vous actionnez la pédale avec la main, le calibrage risque ne pas être correct.

1. **Mettez l’appareil hors tension.**
2. **Maintenez les boutons CANCEL et LOOP FX enfoncés puis mettez l’appareil sous tension.**
3. **Quand l’affichage de programme/valeur indique “PdL”, relâchez les boutons.**
4. **Enfoncez la pédale d’expression à fond, comme si vous vouliez changer son assignation.**
   Cette position représente la force devant être exercée pour changer l’assignation de la pédale.



5. Relevez doucement la pédale d’expression vers vous et lâchez-la lorsqu’elle est à bout de course.



6. Enfoncez doucement la pédale d’expression et lâchez-la lorsqu’elle s’arrête.
Pour annuler le calibrage, appuyez sur le bouton CANCEL.

7. Appuyez sur le bouton WRITE.
L’affichage de programme/valeur indique “CPL” durant une seconde puis le numéro de programme réapparaît.

Si le calibrage n’a pas eu lieu correctement, l’affichage de programme/valeur indique “Err”. Dans ce cas, recommencez la procédure à partir de l’étape 4.

S’il est impossible de calibrer la pédale correctement après plusieurs tentatives, il est possible que le Dynamic Looper ait un problème. Veuillez contacter votre revendeur VOX.

Rétablir les réglages d’usine

Vous pouvez rétablir les réglages d’usine du Dynamic Looper.

Remarque: Cette opération efface tous les programmes que vous avez créés et les remplace par des programmes d’usine.

1. Mettez l’appareil hors tension.

2. En maintenant les boutons CANCEL et PRE FX TARGET enfoncés, mettez l’appareil sous tension.

3. Quand la mention “Int” clignote à l’affichage de programme/valeur, relâchez les boutons.
Pour renoncer au rétablissement des réglages d’usine, appuyez sur le bouton CANCEL.

4. Appuyez sur le bouton WRITE.
Si les programmes ont été correctement initialisés, l’affichage de programme/valeur indique “CP” puis le Dynamic Looper démarre de la façon habituelle.

Ne mettez jamais l’appareil hors tension durant l’initialisation des réglages.

Coupure automatique d’alimentation

Le Dynamic Looper est doté d’une fonction de coupure automatique de l’alimentation après quatre heures d’inactivité.

Remarque: La fonction de coupure automatique d’alimentation ne s’active pas même en cas d’inactivité si un signal audio est présent à l’entrée.

Remarque: A la sortie d’usine du Dynamic Looper, cette fonction de coupure automatique d’alimentation est activée.

Désactiver la coupure automatique d’alimentation

Vous pouvez désactiver cette fonction de coupure automatique d’alimentation.

1. Mettez le Dynamic Looper hors tension.

2. Maintenez les boutons STOP MODE et CANCEL enfoncés puis mettez l’appareil sous tension.
L’affichage de programme/valeur indique “diS” puis le Dynamic Looper démarre normalement.

Activer la coupure automatique d’alimentation

Pour réactiver la coupure automatique d’alimentation après l’avoir désactivée, procédez comme suit.

1. Mettez le Dynamic Looper hors tension.

2. Maintenez les boutons STOP MODE et WRITE enfoncés puis mettez l’appareil sous tension.
L’affichage de programme/valeur indique “EnA” puis le Dynamic Looper démarre normalement.

Remarque: L’état activé/désactivé de la fonction de coupure automatique d’alimentation est mémorisé après la mise hors tension.

Dépannage

L’appareil ne s’allume pas

- Avez-vous branché l’adaptateur secteur fourni à la prise DC9V sur le panneau arrière?
- Le câble de l’adaptateur secteur est-il branché à une prise secteur?
- La prise secteur n’est-elle pas défectueuse?
- L’adaptateur est-il endommagé?
- Le commutateur STANDBY est-il en position “ON”?

Pas de son

- Votre instrument est-il bien branché à la prise INPUT du Dynamic Looper?
- Le câble est-il endommagé?
- Le volume du dispositif branché à la prise INPUT est-il réglé au minimum?
- Si vous utilisez un micro, la commande MIC TRIM est-elle réglée correctement?
- Avez-vous assigné le volume à la pédale d’expression et la pédale se est-elle complètement relevée?

Pas de reproduction de la boucle

- Avez-vous choisi une boucle contenant une phrase?

Pas d’effet

- Le processeur est-il activé?
- L’effet de boucle ne fonctionne que si vous avez enregistré une phrase pour la boucle 1 ou 2.
- Avez-vous assigné le volume à la pédale d’expression?
- Vérifiez les réglages d’effet de boucle.

Le son n’est pas bon

- Vérifiez les réglages d’effet de boucle.

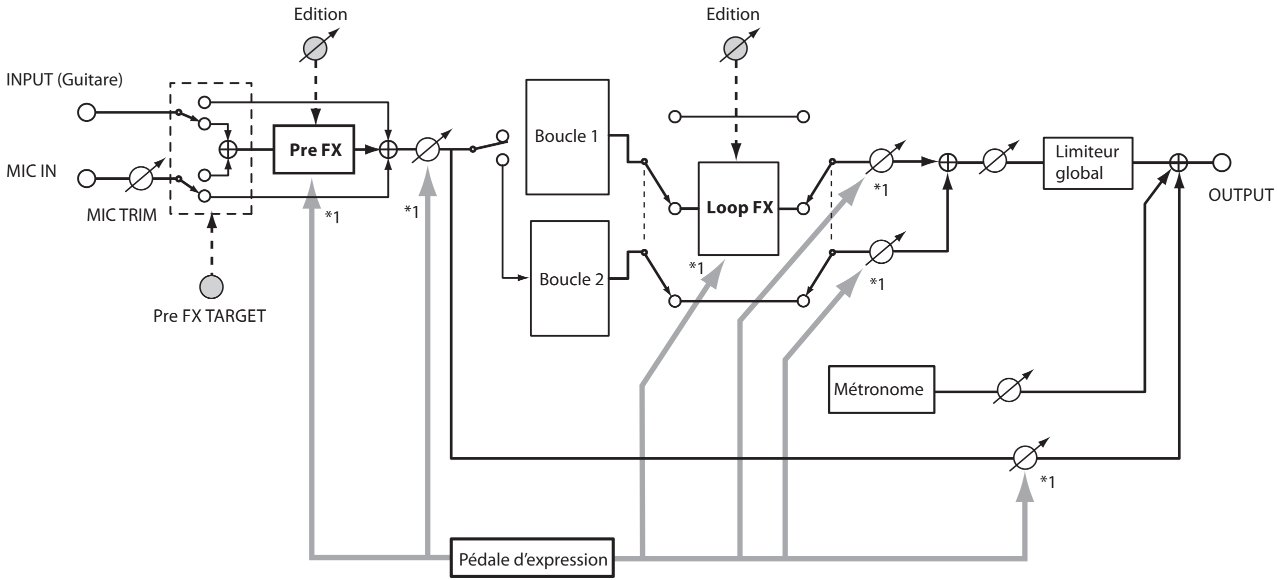
Le son ne change pas quand vous actionnez les pédales, boutons, sélecteurs ou commandes

- L’effet est-il coupé?
- La fonction “Key Lock” est-elle activée?

L’appareil s’éteint de façon inattendue.

- Le Dynamic Looper est doté d’une fonction de coupure automatique de l’alimentation après quatre heures d’inactivité. Pour désactiver cette fonction, voyez “Désactiver la coupure automatique de l’alimentation” à la page 83.

Schéma de principe



*1: La pédale d'expression peut piloter ce paramètre s'il lui est assigné.

Fiche technique

Effets
Pré-effets: 11 catégories (27 variations)
Effets de boucle: 11 catégories
Limiteur global: 2 types
Modes d'arrêt: 3 types
Nombre de programmes: 100 (50 prog. preset, 50 prog. utilisateur)

Durée d'enregistrement
Durée maximum d'enregistrement: 90 secondes au total
Nombre de boucles: 2

Entrées audio
Prise INPUT (mono)
Prise MIC IN (XLR symétrique, sans alimentation fantôme)
Commande MIC IN TRIM (pour micro)

Sortie audio
Prise OUTPUT (mono)

Traitement des signaux
Conversion A/N: 24 bits
Conversion N/A: 24 bits

Fréquence d'échantillonnage
44,1kHz

Plage dynamique
94dB ou mieux

Niveau d'entrée maximum
+7dBu (typ.)

Alimentation
Adaptateur secteur (Prise DC 9V [⊕-◐-⊖]), Commutateur STANDBY

Consommation électrique
140mA

Dimensions (L x P x H)
264 x 245 x 76 (mm)

Poids
2,2 kg

Accessoires fournis
Adaptateur secteur, Manuel d'utilisation, Liste de programmes

* 0dBu= 0,775V RMS
* Les caractéristiques et l'aspect du produit sont susceptibles d'être modifiés sans avis préalable pour y apporter des améliorations.

Dynamic Looper Bedienungsanleitung

Vorsichtsmaßnahmen

Aufstellungsort

Vermeiden Sie das Aufstellen des Geräts an Orten, an denen

- es direkter Sonneneinstrahlung ausgesetzt ist;
- hohe Feuchtigkeit oder Extremtemperaturen auftreten können;
- Staub oder Schmutz in großen Mengen vorhanden sind;
- das Gerät Erschütterungen ausgesetzt sein kann.
- in der Nähe eines Magnetfeldes.

Stromversorgung

Schließen Sie das optionale Netzteil nur an eine geeignete Steckdose an. Verbinden Sie es niemals mit einer Steckdose einer anderen Spannung.

Störeinflüsse auf andere Elektrogeräte

Dieser kann bei in der Nähe aufgestellten Rund-funkempfängern oder Fernsehgeräten Empfangsstörungen hervorrufen. Betreiben Sie solche Geräte nur in einem geeigneten Abstand von diesem Erzeugnis.

Bedienung

Vermeiden Sie bei der Bedienung von Schaltern und Reglern unangemessenen Kraftaufwand.

Reinigung

Bei auftretender Verschmutzung können Sie das Gehäuse mit einem trockenen, sauberen Tuch abwischen. Verwenden Sie keinerlei Flüssigreiniger wie beispielsweise Reinigungsbenzin, Verdünnungs- oder Spülmittel. Verwenden Sie niemals brennbare Reiniger.

Bedienungsanleitung

Bewahren Sie diese Bedienungsanleitung gut auf, falls Sie sie später noch einmal benötigen.

Flüssigkeiten und Fremdkörper

Stellen Sie niemals Behältnisse mit Flüssigkeiten in der Nähe des Geräts auf. Wenn Flüssigkeit in das Gerät gelangt, können Beschädigung des Geräts, Feuer oder ein elek-trischer Schlag die Folge sein.

Beachten Sie, daß keinerlei Fremdkörper in das Gerät gelangen. Sollte ein Fremdkörper in das Gerät gelangt sein, so trennen Sie es sofort vom Netz. Wenden Sie sich dann an Ihren VOX-Fachhändler

Hinweis zur Entsorgung (Nur EU)

Wenn Sie das Symbol mit der „durchgekreuzten Mülltonne“ auf Ihrem Produkt, der dazugehörigen Bedienungsanleitung, der Batterie oder dem Batteriefach sehen, müssen Sie das Produkt in der vorgeschriebenen Art und Weise entsorgen. Dies bedeutet, dass dieses Produkt mit elektrischen und elektronischen Komponenten nicht mit dem normalen Hausmüll entsorgt werden darf. Für Produkte dieser Art existiert ein separates, gesetzlich festgelegtes Entsorgungssystem. Gebrauchte elektrische und elektronische Geräte müssen separat entsorgt werden, um ein umweltgerechtes Recycling sicherzustellen. Diese Produkte müssen bei benannten Sammelstellen abgegeben werden. Die Entsorgung ist für den Endverbraucher kostenfrei! Bitte erkundigen sie sich bei ihrer zuständigen Behörde, wo sie diese Produkte zur fachgerechten Entsorgung abgeben können.

Falls ihr Produkt mit Batterien oder Akkumulatoren ausgerüstet ist, müssen sie diese vor Abgabe des Produktes entfernen und separat entsorgen (siehe oben). Die Abgabe dieses Produktes bei einer zuständigen Stelle hilft ihnen, dass das Produkt umweltgerecht entsorgt wird. Damit leisten sie persönlich einen nicht unerheblichen Beitrag zum Schutz der Umwelt und der menschlichen Gesundheit vor möglichen negativen Effekten durch unsachgemäße Entsorgung von Müll. Batterien oder Akkus, die Schadstoffe enthalten, sind auch mit dem Symbol einer durchgekreuzten Mülltonne gekennzeichnet. In der Nähe zum Mülltonnensymbol befindet sich die chemische Bezeichnung des Schadstoffes.

Cd oder NiCd steht für Cadmium, Pb für Blei und Hg für Quecksilber.

WICHTIGER HINWEIS FÜR KUNDEN

Dieses Produkt wurde unter strenger Beachtung von Spezifikationen und Spannungsanforderungen hergestellt, die im Bestimmungsland gelten. Wenn Sie dieses Produkt über das Internet, per Postversand und/oder mit telefonischer Bestellung gekauft haben, müssen Sie bestätigen, dass dieses Produkt für Ihr Wohngebiet ausgelegt ist.

WARNUNG: Verwendung dieses Produkts in einem anderen Land als dem, für das es bestimmt ist, verwendet wird, kann gefährlich sein und die Garantie des Herstellers oder Importeurs hinfällig lassen werden. Bitte bewahren Sie diese Quittung als Kaufbeleg auf, da andernfalls das Produkt von der Garantie des Herstellers oder Importeurs ausgeschlossen werden kann.

Inhaltsübersicht

Vorweg

Vielen Dank für Ihre Entscheidung zu einem VOX Dynamic Looper Pedal.

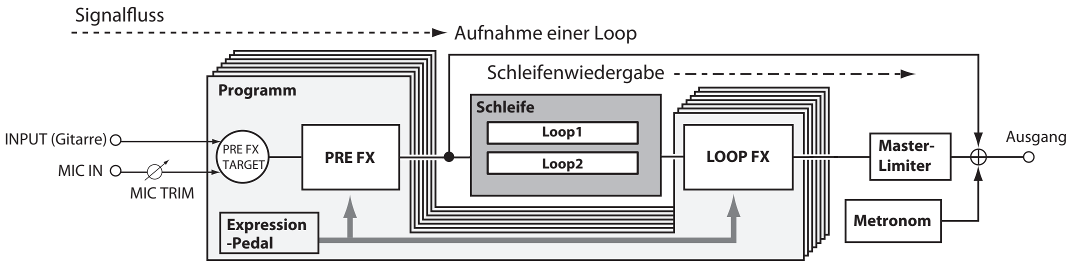
Um alle Funktionen dieses Geräts kennen zu lernen und ohne nennenswerte Probleme zu nutzen, sollten Sie sich diese Bedienungsanleitung vollständig durchlesen. Legen Sie sie danach an einen Ort, wo Sie sie bei Bedarf auch wiederfinden.

Die wichtigsten Funktionen

- Zwei separate Schleifen („Loops“) erlauben die Aufnahme zweier Phrasen mit einer Aufnahmedauer von insgesamt 90 Sekunden (für beide Loops). Mit den Fußtastern des Dynamic Looper können Sie die aufgezeichneten Phrasen separat abspielen und bearbeiten.
- Die „Loop Quantize“-Funktion erlaubt die Erstellung von Schleifen mit exakt der gewünschten Länge.
- Zwei interne Multi-Effektprozessoren: Mit dem „Pre-Effekt“ können die live gespielten Parts bearbeitet werden. Der „Loop-Effekt“ dagegen erlaubt die Bearbeitung der zuvor aufgezeichneten Phrasen.
- Mit dem Expression-Pedal können Sie den Pre- oder Loop-Effekt beeinflussen, was im Falle des Pre-Effekts auch bei laufender Aufnahme möglich ist. Die Wiedergabe einer aufgezeichneten Phrase kann ebenfalls mit dem Expression-Pedal beeinflusst werden, das dann den Loop-Effekt ansteuert.
- Eine Schleife kann im Overdub-Verfahren um weitere Parts ergänzt werden. Für diese Overdubs steht sogar eine „Undo/Redo“-Funktion zur Verfügung.
- An den Mikrofoneingang des Dynamic Looper können auch andere Signalquellen als eine Gitarre angeschlossen werden, so z.B. ein Mikrofon, ein Percussion-Instrument usw. Das Signal des Mikrofoneingangs kann ebenfalls mit dem Pre-Effekt bearbeitet werden.
- Phrasen, die Sie mit dem Loop-Effekt bearbeiten, können in dieser Form erneut mit der „Resampling“-Funktion aufgenommen werden.
- Das Ausgangssignal kann mit einem Master-Limiter bearbeitet werden. Damit lassen sich Pegelunterschiede kompensieren, die beim Ergänzen einer Schleife um zahlreiche weitere Parts unweigerlich sind.

Aufbau des Dynamic Looper

Der Dynamic Looper umfasst folgende Blöcke. (Siehe auch das Blockschaltbild auf S. 127.)
Das über die INPUT- oder MIC IN-Buchse empfangene Signal kann mit dem Pre-Effekt (PRE FX) bearbeitet und im „Loop 1"- oder „Loop 2"-Puffer aufgezeichnet werden. Pre-Effekte bearbeiten das Signal vor dem Looper und werden also ebenfalls aufgezeichnet. Der Loop-Effekt (LOOP FX) dagegen dient zum Bearbeiten einer Schleife während der Wiedergabe. Mit dem Expression-Pedal können die Parameter dieses Effekts in Echtzeit beeinflusst werden.



PRE FX TARGET

Mit „PRE FX TARGET" legen Sie fest, welches Signal vom Pre-Effekt bearbeitet wird: INPUT-Buchse, MIC IN-Buchse oder beide.

PRE FX

Mit dem Pre-Effekt können die Signale der INPUT- oder MIC IN-Buchse bearbeitet werden.

Es stehen 11 verschiedene Typen für den Pre-Effekt zur Wahl.

Jeder Effekt bietet zwei einstellbare Parameter, die sich nach dem jeweils gewählten Effekttyp richten. Außerdem können die Effektparameter mit dem Expression-Pedal bearbeitet werden, was Ihre Parts oftmals interessanter macht.

Schleife

Die „Loops" (Schleifen) zeichnen die Signale mit Pre-Effektbearbeitung auf.
Es gibt zwei Schleifen: „Loop 1" und „Loop 2". Die maximale kombinierte Aufnahmedauer der beiden Schleifen beträgt 90 Sekunden.

LOOP FX
Auch nach der Aufnahme kann man eine Schleife noch mit Effekt bearbeiten – und zwar mit dem Loop-Effekt. Wenn Sie diesen Effekt aktivieren, werden die Loop-Phrasen während der Wiedergabe bearbeitet.

Es stehen 11 verschiedene Typen für den Loop-Effekt zur Wahl.

Jeder Effekt bietet zwei einstellbare Parameter, die sich nach dem jeweils gewählten Effekttyp richten. Bei Bedarf können Sie den gewählten Effekt während der Wiedergabe mit dem Expression-Pedal beeinflussen.

Expression-Pedal
Mit dem Expression-Pedal können Sie den Pre- oder Loop-Effekt beeinflussen oder aber die Lautstärke einstellen.

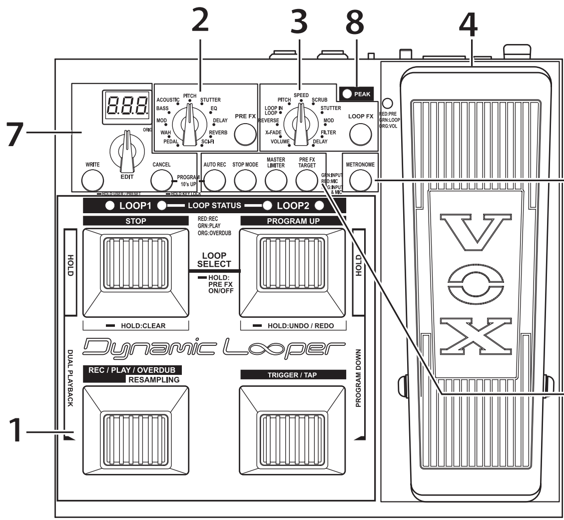
Metronom
Sie können während der Aufnahme das interne Metronom nutzen.

Wenn Sie das Metronom aktivieren, wird auch die „Loop Quantize“-Funktion aktiviert. Diese Funktion legt anhand des gewählten Tempos automatisch die Loop-Länge fest, so dass Ihre Schleifen aus dem Stand „schön rund“ laufen.

Master-Limiter
Das Loop-Ausgangssignal kann mit dem Master-Limiter bearbeitet werden. Der Limiter eignet sich einerseits für die Pegelangleichung der beiden Schleifen und andererseits für die Einstellung einer automatischen Balance zwischen den bereits aufgezeichneten und neu hinzugefügten Signalen.

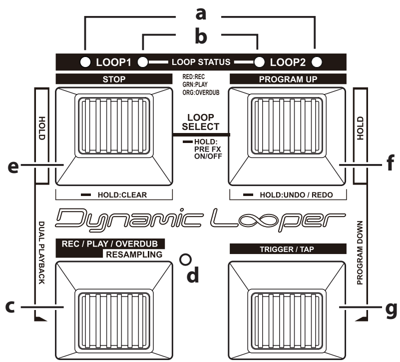
Bedienelemente

Oberseite



1. Steuerung der Programme/Loops

Hier können Schleifenfunktionen wie die Aufnahme und Wiedergabe und das Tempo für „Loop 1“ und „Loop 2“ eingestellt werden.



a. Dioden der aktuellen Loop

Diese Dioden zeigen an, welche Schleife momentan bedient werden kann (Aufnahme und Wiedergabe). Auch das STOP- und REC/PLAY/OVERDUB-Pedal sind jeweils der gewählten Schleife zugeordnet.

Um einen Loop-Puffer zu wählen, müssen Sie das STOP- und PROGRAM UP-Pedal gleichzeitig betätigen. Damit wählen Sie abwechselnd „Loop 1“ und „Loop 2“.

b. LOOP STATUS-Dioden

Diese Dioden zeigen den Status von „Loop 1“ und „Loop 2“ an.

☞ „Loop-Status“, S.112

c. REC/PLAY/OVERDUB-Pedal

Mit diesem Pedal kann die Aufnahme, Wiedergabe, der Overdub- oder Resampling-Vorgang für die aktuell gewählte Schleife gestartet werden.

Wenn der betreffende Loop-Speicher noch keine Aufnahme enthält, wechselt man bei wiederholter Betätigung des Pedals von Aufnahme→ Wiedergabe→ Overdub.

Wenn der betreffende Loop-Speicher bereits eine Aufnahme enthält, wechselt man bei wiederholter Betätigung des Pedals von Wiedergabe→ Overdub.

Wenn die RESAMPLING-Diode blinkt, dient das Pedal zum Starten des Resampling-Vorgangs.

d. RESAMPLING-Diode

Diese Diode zeigt an, dass die „Resampling“-Funktion aktiv ist. Mit dem REC/PLAY/OVERDUB-Pedal kann der Resampling-Vorgang dann gestartet und angehalten werden.

☞ „Resampling“, S.110

e. STOP-Pedal

Mit diesem Pedal kann die Aufnahme, Wiedergabe bzw. der Overdub- oder Resampling-Vorgang angehalten werden. Außerdem erlaubt dieses Pedal das Löschen einer aufgezeichneten Loop-Phrase.

Den Pre-Effektblock kann man deaktivieren, indem man dieses Pedal und das PROGRAM UP-Pedal gleichzeitig ±2 Sekunden lang gedrückt hält.

f. PROGRAM UP-Pedal

Mit diesem Pedal können Sie Programme und Loops wählen. Außerdem kann man hiermit einen Overdub-Vorgang rückgängig machen und danach wiederherstellen.

g. TRIGGER/TAP-Pedal
Mit diesem Pedal starten Sie die aufgezeichnete Loop-Phrase wieder ab dem Beginn.

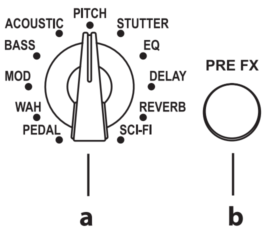
Außerdem dient dieses Pedal zum Festlegen des Metronomtempos und für die BPM-Synchronisation bestimmter Effekte.

Mit diesem Pedal kann die „Loop Quantize“-Funktion ein- und ausgeschaltet werden. Diese Funktion legt das Ende einer Schleife bei der ersten Aufnahme immer an eine Stelle, die rhythmisch Sinn macht. Somit läuft die Schleife hinterher schön rund.

☞ „Exakte Länge der Schleifen festlegen (Loop Quantize)“, S.105

2. PRE FX-Sektion
Hier kann der Pre-Effekt eingestellt werden. Mit dem Pre-Effekt können die Signale der INPUT- und MIC IN-Buchse bearbeitet werden.
Mit dem PRE FX TARGET-Taster bestimmen Sie, welches Eingangssignal genau bearbeitet wird.

☞ „d. PRE FX TARGET-Taster“, S.98



a. Wahlregler
Hiermit wählen Sie einen Pre-Effekttyp.

b. PRE FX-Taster
Hiermit schalten Sie den Pre-Effekt ein und aus.

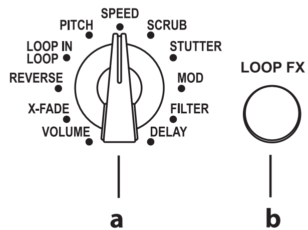
Wenn der Effekt aktiv ist, leuchtet der Taster rot. Beim Editieren des Effekts blinkt der Taster.

Anmerkung: Beim Drehen am Wahlregler wird der Pre-Effekt eingeschaltet.

Tipp: Den Pre-Effektblock kann man deaktivieren, indem man das STOP- und PROGRAM UP-Pedal simultan ±2 Sekunden lang gedrückt hält.

3. LOOP FX-Sektion
Hier kann der Loop-Effekt eingestellt werden. Der Loop-Effekt beeinflusst die Wiedergabe der „Loop 1“- und „Loop 2“-Phrasen. Mit diesem Effekt kann man die Tonhöhe der Phrase („PITCH“-Effekt) ändern oder eine umgekehrte Fassung des Wiedergabesignals hinzufügen („REVERSE“-Effekt).

Anmerkung: Der Loop-Effekt beeinflusst nur die Phrasenwiedergabe der beiden „Loop“-Puffer und steht während der Aufnahme oder eines Overdub-Vorgangs nicht zur Verfügung.



a. Wahlregler

Hiermit wählen Sie einen Loop-Effekttyp. Es wird nur jeweils der hier gewählte Typ verwendet.

b. LOOP FX-Taster

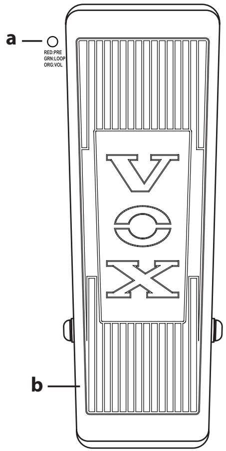
Hiermit wird der Loop-Effekt ein- und ausgeschaltet.

Wenn der Effekt aktiv ist, leuchtet der Taster grün. Beim Editieren des Effekts blinkt der Taster.

Anmerkung: Beim Drehen am Wahlregler wird der Loop-Effekt eingeschaltet.

4. Expression-Pedal

Mit dem Expression-Pedal können Sie den Pre- oder Loop-Effekt beeinflussen oder aber die Lautstärke einstellen.



a. Pedaldiode

Diese Diode zeigt an, welche Funktion das Expression-Pedal momentan hat.

☞ „Einstellungen für das Expression-Pedal“, S.123

b. Expression-Pedal

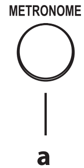
Mit diesem Pedal können Sie den zugeordneten Effektparameter beeinflussen oder die Lautstärke regeln.
Alles Weitere zur Funktionszuordnung des Pedals finden Sie unter „Einstellungen für das Expression-Pedal“ auf S. 123.

Welche Parameter angesteuert werden können, erfahren Sie unter „Über den Pre- und Loop-Effekt“ auf S. 113.

5. METRONOME-Sektion

Hier können Sie das Metronom einstellen und die Taktart wählen.

a. METRONOME-Taster



Mit diesem Taster schalten Sie das Metronom ein/aus.

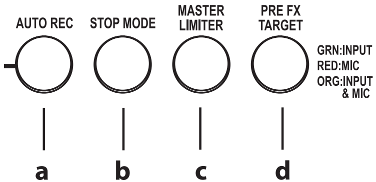
Wenn Sie den Taster drücken, beginnt er zu blinken und das Metronom beginnt zu zählen. Der Taster blinkt immer im Tempo, das Sie zuletzt mit dem TRIGGER/TAP-Pedal eingestellt haben.

Wenn Sie die Metronomeinstellungen ändern möchten, müssen Sie diesen Taster gedrückt halten, während Sie am EDIT-Regler drehen.
Um die Taktart zu ändern, müssen Sie diesen Taster ±2 Sekunden gedrückt halten und anschließend am EDIT-Regler drehen.

☞ „Verwendung des Metronoms während der Aufnahme“, S.104

6. Allgemeine Einstellungen

Hier können Sie die „Auto Rec"-Funktion einstellen, festlegen, was beim Anhalten einer Phrase passiert, den Master-Limiter einstellen und den Eingang wählen, dessen Signal mit dem Pre-Effekt bearbeitet werden soll.



a. AUTO REC-Taster

Hiermit schalten Sie die „Auto Rec"-Funktion ein und aus.

☞ „Starten der Aufnahme durch das Spielen der ersten Noten (Auto Rec)", S.105

b. STOP MODE-Taster

Mit diesem Taster bestimmen Sie, wie die Phrasenwiedergabe anhält, wenn Sie den STOP-Taster drücken.

☞ „Festlegen, wie die Schleife endet", S.109

c. MASTER LIMITER-Taster

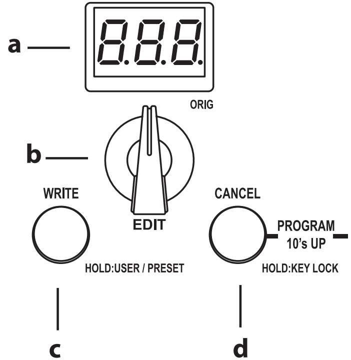
Mit diesem Taster haben Sie Zugriff auf die Parameter des Master-Limiters, mit dem die Phrasen des „Loop 1"- und „Loop 2"-Puffers bearbeitet werden können.

d. PRE FX TARGET-Taster

Mit diesem Taster wählen Sie den Eingang, dessen Signal mit dem Pre-Effekt bearbeitet werden soll.

☞ „Das Gitarren- oder Mikrofonsignal mit einem Effekt bearbeiten", S.102

7. EDIT/WRITE/Display-Sektion



a. Programm-/Werte-Display

Normalerweise wird hier die Programmnummer angezeigt. Wenn Sie einen Effekt editieren, zeigt das Display den Parameterwert an.

b. EDIT-Regler

Mit diesem Regler können Sie Parameterwerte einstellen oder den Zielspeicher für ein neues Programm wählen.

c. WRITE-Taster

Drücken Sie diesen Taster, um die aktuellen Effekteinstellungen zu speichern.

Wenn das Display eine Programmnummer anzeigt können Sie zwischen dem User- und Preset-Bereich hin und her wechseln, indem Sie diesen Taster ±2 Sekunden lang gedrückt halten.

d. CANCEL-Taster

Drücken Sie diesen Taster, um den gewählten Befehl (z.B. die Speicherung eines Programms) abzubrechen.

Um die Taster, Regler und Wahlschalter des Bedienfeldes zu sperren („Key Lock“-Funktion), müssen Sie diesen Taster ±2 Sekunden lang gedrückt halten. Um die „Key Lock“-Funktion danach wieder zu deaktivieren, müssen Sie den Taster erneut ±2 Sekunden lang gedrückt halten.

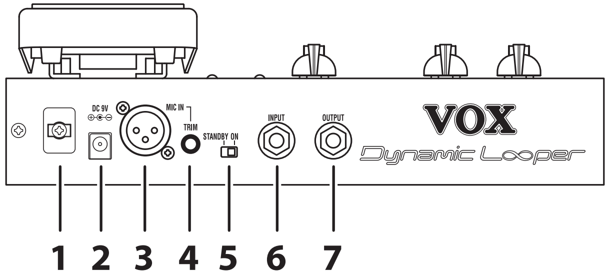
Wenn Sie diesen Taster gemeinsam mit dem AUTO REC-Taster betätigen, springen Sie in Zehnerschritten durch die Programme.

8. PEAK-Diode



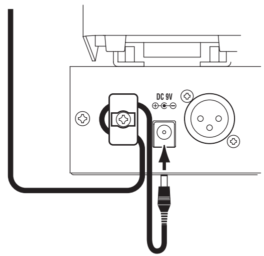
Diese Diode leuchtet, wenn der an der INPUT- oder MIC IN-Buchse anliegende Signalpegel zu hoch ist. Wenn die Diode leuchtet, müssen Sie die Lautstärke der Gitarre bzw. die Einstellung des MIC TRIM-Reglers verringern.

Rückseite



1. Kabelhaken

Wickeln Sie das Netzteilkabel um diesen Haken, um zu verhindern, dass sich die Verbindung während des Betriebs löst.



2. DC 9V-Buchse

Schließen Sie hier das beiliegende AC-Netzteil an.

3. MIC IN-Buchse

Hier kann ein handelsübliches dynamisches Mikrofon angeschlossen werden.

Kondensatormikrofone, die Phantomspeisung erfordern, können nicht verwendet werden.

4. MIC TRIM-Regler

Hiermit stellen Sie den Eingangspegel des Mikrofons ein.

5. STANDBY-Schalter

Hiermit schalten Sie das Gerät ein und aus.

6. INPUT-Buchse

Hier müssen Sie Ihre Gitarre anschließen.

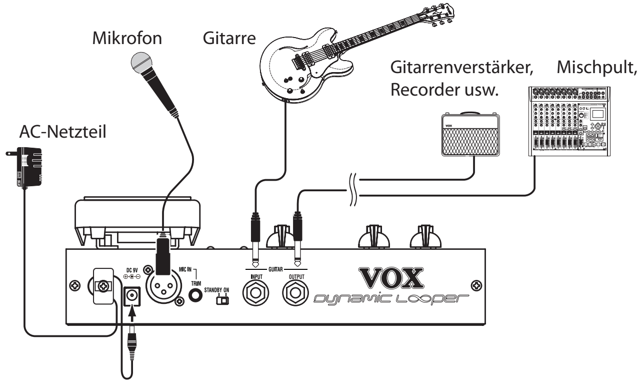
7. OUTPUT-Buchse

Verbinden Sie diese Buchse mit Ihrem Gitarrenverstärker oder einem Mischpult. Das Ausgangssignal ist mono.

Anschließen des Instruments und einschalten

Jetzt wird es Zeit, dass Sie Ihre Gitarre an den Dynamic Looper anschließen und letzteren mit Ihrem Verstärker verbinden.

Vor dem Einschalten müssen Sie die Lautstärke aller verwendeten Geräte auf den Mindestwert stellen.



Anschlüsse

1. **Stellen Sie den STANDBY-Schalter des Dynamic Looper bei Bedarf auf „STANDBY“.**
2. **Verbinden Sie die OUTPUT-Buchse über ein geeignetes Kabel mit Ihrem Gitarrenverstärker oder einem Mischpult.**

   Anmerkung: Das Ausgangssignal des Dynamic Looper ist mono.

Schließen Sie niemals einen Kopfhörer an die OUTPUT-Buchse an. Dabei könnte der Kopfhörer schwer beschädigt werden.

3. **Verbinden Sie Ihre Gitarre über ein geeignetes Kabel mit der INPUT-Buchse. Alternativ können Sie ein Mikrofon an die MIC IN-Buchse anschließen.**

Je nach dem Aufstellungsort des Verstärkers, den Sie an die OUTPUT-Buchse angeschlossen haben, kann es zu Rückkopplung kommen. Wenn tatsächlich Rückkopplung auftritt, müssen Sie folgende Maßnahmen treffen.

- Drehen Sie das Mikrofon in eine andere Richtung.
- Entfernen Sie das Mikrofon vom Lautsprecher.
- Ändern Sie die Einstellung des rückseitigen MIC IN TRIM-Reglers.

Bei Verwendung bestimmter Effekte für das Mikrofonsignal kann es ebenfalls zu Rückkopplung kommen. Auch die lässt sich mit den oben beschriebenen Maßnahmen beheben.

Wenn sich das Mikrofon in der Nähe des Verstärkers befindet, wird dessen Ausgangssignal eventuell erneut vom Mikrofon abgegriffen. Wenn Sie in einem solchen Fall aufnehmen oder im Overdub-Verfahren weitere Parts hinzufügen, werden jene Signale ebenfalls aufgezeichnet. Am besten stellen Sie das Mikrofon niemals in die Nähe des Verstärkers.

Einschalten

1. **Stellen Sie die Lautstärke des Verstärkers, Mischpultkanals usw. auf den Mindestwert und den STANDBY-Schalter des Dynamic Looper auf „ON“.**
   Das Gerät wird eingeschaltet und das Programm-/Werte-Display zeigt die Programmnummer an.
2. **Schalten Sie den Verstärker oder das Mischpult ein und erhöhen Sie dessen Lautstärke.**
3. **Spielen Sie auf der Gitarre und stellen Sie die Lautstärke so ein, dass die PEAK-Diode niemals leuchtet.**
4. **Singen Sie in das Mikrofon und stellen Sie den rückseitigen TRIM-Regler so ein, dass die PEAK-Diode niemals leuchtet.**

   Anmerkung: Der Dynamic Looper enthält eine Energiesparfunktion. Ungefähr 4 Stunden nach Empfang dem letzten Bedienvorgang schaltet sich dieses Gerät aus. (☞„Energiesparfunktion“, S.125).

Ausschalten

1. **Stellen Sie die Lautstärke des Verstärkers oder Mischpults auf den Mindestwert.**
2. **Stellen Sie den STANDBY-Schalter auf „STANDBY“.**

Spielen von Programmen

Auf dem Dynamic Looper heißen die Einstellungen des Pre- und Loop-Effekts „Programme“. Der interne Speicher enthält 100 Programme.

Um das am Gitarren- oder Mikrofoneingang anliegende Signal bzw. die Loop-Wiedergabe mit einem Effekt zu bearbeiten, müssen Sie das gewünschte Programm wählen.

Das Gitarren- oder Mikrofonsignal mit einem Effekt bearbeiten

Hören wir uns doch einfach mal ein paar Programme an.

1. **Schließen Sie Ihre Gitarre oder ein Mikrofon sowie den Verstärker an und schalten Sie alle notwendigen Geräte ein.**

   ☞ „Anschließen des Instruments und einschalten“, S.100

2. **Schauen Sie nach, ob das Display eine Programmnummer anzeigt.**
   Wenn das Display einen Parameterwert oder etwas anderes anzeigt, müssen Sie den CANCEL-Taster drücken. Jetzt erscheint die Programmnummer.

   Der Dynamic Looper enthält zwei Programmtypen: Preset- und User-Programme.

   P01–P50: Hierbei handelt es sich um Werksprogramme („Presets“). Diese Speicher können nicht überschrieben werden.

   U01–U50: Hierbei handelt es sich um Anwenderprogramme („User“). Bei Lieferung des Dynamic Looper enthalten diese Speicher dieselben Einstellungen wie die Preset-Programme. Ihr Inhalt kann aber jederzeit durch Ihre eigenen Einstellungen ersetzt werden.

   Um von der Preset- zur User-Gruppe und umgekehrt zu wechseln, müssen Sie den WRITE-Taster ±2 Sekunden lang gedrückt halten.

3. **Wählen Sie mit dem PROGRAM UP-Pedal ein anderes Programm.**
   Bei Betätigen des PROGRAM UP-Pedals wird das jeweils nächste Programm gewählt.

   Wenn Sie das PROGRAM UP-Pedal gedrückt halten, während Sie das TRIGGER/TAP-Pedal betätigen, wird der vorangehende Programmspeicher gewählt (PROGRAM DOWN).

   Wenn Sie den AUTO REC- und CANCEL-Taster gleichzeitig drücken, ändert sich die Programmnummer in 10er-Schritten.

4. **Wenn der Pre-Effekt unhörbar ist, müssen Sie den PRE FX TARGET-Taster drücken, um die Zuordnung des Effekts zu ändern.**
   Bei wiederholtem Drücken des Tasters ändert sich die Zuordnung nach folgendem Muster. Gleichzeitig ändert sich die Farbe der Diode.

   Grün: Der Pre-Effekt bearbeitet das an der INPUT-Buchse anliegende Signal.

   Tipp: Wenn Sie sowohl eine Gitarre als auch ein Mikrofon anschließen, wird das Mikrofonsignal nicht bearbeitet (d.h. ohne Pre-Effekt ausgegeben). Bei Bedarf können Sie das Eingangssignal der MIC IN-Buchse dann stummschalten (deaktivieren). Halten Sie den PRE FX TARGET-Taster gedrückt, während Sie am EDIT-Regler drehen. Das Display zeigt jetzt die momentan gewählte Einstellung an.

   CoF: Das an der MIC IN-Buchse anliegende Signal wird nicht empfangen (Stummschaltung).

   Con: Das an der MIC IN-Buchse anliegende Signal wird empfangen.

Rot: Der Pre-Effekt bearbeitet das an der MIC IN-Buchse anliegende Signal.

Orange: Der Pre-Effekt bearbeitet das an der INPUT- und der MIC IN-Buchse anliegende Signal.

Probieren Sie jetzt noch weitere Programme aus.

In der beiliegenden „Program List" finden Sie eine Übersicht der Preset-Programme.

Welche Parameter angesteuert werden können, erfahren Sie unter „Über den Pre- und Loop-Effekt" auf S. 113.

Aufzeichnen von Phrasen

Jetzt wollen wir Ihnen zeigen, wie man im „Loop 1"- und „Loop 2"-Puffer Phrasen aufnimmt.

Aufnahme von 'Loop 1'

1. **Schließen Sie Ihre Gitarre oder ein Mikrofon an den Dynamic Looper an und schalten Sie ihn ein.**

   ☞ „Anschließen des Instruments und einschalten", S.100

2. **Wählen Sie das Programm mit dem gewünschten Sound.**
   Wenn Sie den Pre-Effekt nicht hören, müssen Sie die Einstellung des PRE FX TARGET-Tasters ändern.

   ☞ „Das Gitarren- oder Mikrofonsignal mit einem Effekt bearbeiten", S.102

3. **Wählen Sie „Loop 1", indem Sie das STOP- und PROGRAM UP-Pedal gleichzeitig betätigen. (Die LOOP 1-Diode muss leuchten.)**

   Statuskontrolle der 'Loop'-Puffer
   Die LOOP STATUS-Dioden von „Loop 1" und „Loop 2" zeigen an, welcher Puffer bereits eine Phrase enthält.

   Anmerkung: Wenn Sie noch nichts aufgenommen haben, erübrigt sich diese Kontrolle.

   Wenn eine LOOP STATUS-Diode nicht leuchtet, enthält der betreffende Puffer keine Phrase.

   Wenn eine LOOP STATUS-Diode grün blinkt, enthält der betreffende Puffer eine Phrase, die aber momentan nicht abgespielt wird.

   Wenn eine LOOP STATUS-Diode grün leuchtet, enthält der betreffende Puffer eine Phrase, die gerade abgespielt wird. Drücken Sie das STOP-Pedal, um die Wiedergabe anzuhalten.

   Wenn eine LOOP STATUS-Diode rot oder orange leuchtet, zeichnet der betreffende Puffer gerade eine Phrase auf bzw. fügt er eine hinzu (Overdub). Drücken Sie das STOP-Pedal dann zwei Mal, um den Vorgang anzuhalten.

   Um eine bereits vorhandene Phrase zu löschen, müssen Sie die Wiedergabe anhalten und dann ±2 Sekunden lang das STOP-Pedal gedrückt halten. Die Phrase des betreffenden Puffers wird dann gelöscht und die LOOP STATUS-Diode erlischt.

   Wenn Sie auch die Phrase des momentan nicht gewählten Puffers (dessen Diode nicht leuchtet) löschen möchten, müssen Sie diesen Vorgang für den anderen Puffer wiederholen.

4. **Drücken Sie das REC/PLAY/OVERDUB-Pedal, um die Aufnahme zu starten und spielen Sie auf Ihrem Instrument.**
   Die LOOP STATUS-Diode von „Loop 1" leuchtet rot und die Aufnahme beginnt.

Die Aufnahme kann auch durch das Eingangssignal ausgelöst werden.

☞ „Starten der Aufnahme durch das Spielen der ersten Noten (Auto Rec)“, S.105

Wenn Sie während der Aufnahme das Metronom hören möchten, müssen Sie es durch Drücken des METRONOME-Tasters aktivieren. Drücken Sie das TRIGGER/TAP-Pedal anschließend mehrmals im gewünschten Tempo. Wenn Sie das Tempo einstellen, entspricht die Länge einer neuen Phrase immer einem Vielfachen des Tempos.

☞ „Verwendung des Metronoms während der Aufnahme“, S.104

☞ „Exakte Länge der Schleifen festlegen (Loop Quantize)“, S.105

5. **Betätigen Sie am Ende Ihrer Phrase das REC/PLAY/ OVERDUB-Pedal, um die Aufnahme anzuhalten.**
   Die Aufnahme von „Loop 1“ wird deaktiviert und die Phrase wird in einer Schleife abgespielt.
6. **Drücken Sie das STOP-Pedal, um die Wiedergabe anzuhalten.**
   Damit wäre die „Loop 1“-Phrase im Kasten.

Verwendung des Metronoms während der Aufnahme

Sie können während der Aufnahme das Metronom nutzen. Dann müssen Sie vor Starten der Aufnahme folgende Dinge einstellen.

1. **Drücken Sie das TRIGGER/TAP-Pedal mehrmals im gewünschten Tempo.**
   Wenn Sie das Pedal mehrmals drücken, ermittelt das Gerät das durchschnittliche Intervall und leitet daraus den Tempowert ab.

   Damit Sie auch wissen, um welches Tempo es sich handelt, blinkt der METRONOME-Taster.
2. **Drücken Sie den METRONOME-Taster.**
   Das Metronom beginnt im festgelegten Tempo zu zählen.

   Anmerkung: Wenn Sie das Tempo noch nicht mit dem TRIGGER/TAP-Pedal festgelegt haben, wird das Metronom bei Aktivieren des METRONOME-Tasters nicht gestartet.
3. **Um die Lautstärke des Metronoms zu ändern, müssen Sie den METRONOME-Taster gedrückt halten, während Sie am EDIT-Regler drehen.**

Einstellen der Metronomtaktart

Zur Wahl der Metronomtaktart müssen Sie folgendermaßen verfahren. Laut Vorgabe wird die „1“-Einstellung (1/4) verwendet.

1. **Halten Sie den METRONOME-Taster ±2 Sekunden lang gedrückt.**
   Im Display wird zunächst „bar“ und danach die aktuell gewählte Taktart angezeigt.
2. **Wählen Sie mit dem EDIT-Regler die gewünschte Taktart.**
   Der Einstellbereich der Taktart lautet „1“ (1/4) bis „32“ (32/4).

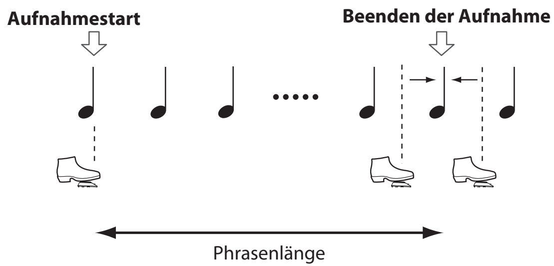
   Der Nenner der Taktart kann nicht geändert werden.
3. **Drücken Sie den CANCEL-Taster.**

Nach der ersten Aufnahme kann man die Taktart und das Tempo nicht mehr ändern.

Exakte Länge der Schleifen festlegen (Loop Quantize)

Wenn Sie vor Starten der Aufnahme mit dem TRIGGER/TAP-Pedal das Tempo festlegen, wird die „Loop Quantize"-Funktion aktiviert.

In dem Fall wird die Aufnahmedauer automatisch dem aktuellen Tempo und der Taktart entsprechend eingestellt. Wenn Sie die Aufnahme anhalten, wird die Phrasenlänge automatisch auf ein exaktes Vielfaches des gewählten Tempos und der Taktart gestellt, so dass Ihre Schleifen im Prinzip „rund" laufen.



Wenn Sie die „Loop Quantize"-Funktion nicht benötigen, müssen Sie das TRIGGER/TAP-Pedal vor Starten der Aufnahme ±2 Sekunden lang gedrückt halten. Der METRONOME-Taster erlischt und die „Loop Quantize"-Funktion wird ausgeschaltet.

Starten der Aufnahme durch das Spielen der ersten Noten (Auto Rec)

Die „Auto Rec"-Funktion sorgt dafür, dass die Aufnahme beim Spielen der ersten Noten automatisch beginnt.

1. **Drücken Sie den AUTO REC-Taster (er muss leuchten).**
2. **Betätigen Sie das REC/PLAY/OVERDUB-Pedal.**
   Die LOOP STATUS-Diode blinkt rot.
   Die „Auto Rec"-Funktion wird aktiviert und der Dynamic Looper ist aufnahmebereit.
3. **Spielen Sie auf dem Instrument oder singen (bzw. spielen) Sie in das Mikrofon.**
   Die Aufnahme beginnt bei Ihrer ersten Note.
   Während der Aufnahme leuchtet die LOOP STATUS-Diode rot.

Aufnahme von 'Loop 2'

Schauen wir uns jetzt an, wie man eine Phrase für „Loop 2" aufnimmt.

Anmerkung: Die „Loop 2"-Phrase kann sogar bei laufender „Loop 1"-Wiedergabe aufgenommen werden.

1. **Wählen Sie das Programm mit dem gewünschten Sound. Bei Bedarf können Sie auch die Effekteinstellungen ändern.**
   - ☞ „Das Gitarren- oder Mikrofonsignal mit einem Effekt bearbeiten", S.102
   - ☞ „Editieren eines Programms", S.121
2. **Drücken Sie das STOP- und PROGRAM UP-Pedal gleichzeitig, damit die LOOP 2-Diode leuchtet.**

3. Drücken Sie im gewünschten Moment den PLAY/REC/ OVERDUB-Taster, um die Aufnahme zu starten.

4. Drücken Sie am Ende der Phrase das PLAY/REC/ OVERDUB-Pedal.
Die Aufnahme wird deaktiviert und die Phrase wird in einer Schleife abgespielt.

Anmerkung: Wenn Sie ein Tempo für die Aufnahme eingestellt haben, endet die Aufnahme synchron zum Tempo und der Taktart („Loop Quantize"-Funktion).

Anmerkung: Wenn Sie vor der Aufnahme kein Tempo eingestellt haben, wird sie folgendermaßen beendet.

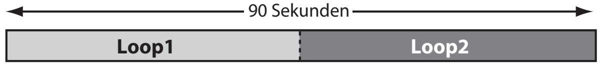
- Wenn während der Aufnahme die „Loop 1"-Phrase läuft, endet die Aufnahme jeweils an einer Stelle, die einem Vielfachen der „Loop 1"-Länge entspricht.
- Wenn die „Loop 1"-Phrase während der Aufnahme nicht läuft, hält die Aufnahme sofort an.

Tipp: Wenn Sie den TRIGGER/TAP-Fußtaster betätigen, hält die Aufnahme sofort und ohne Anpassung der Schleifenlänge an.

Drücken Sie das STOP-Pedal, um die Wiedergabe anzuhalten. Die LOOP STATUS LOOP 2-Diode blinkt grün.

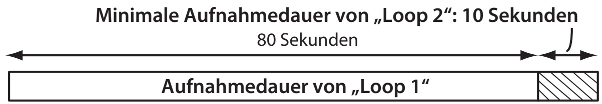
Über die Aufnahmedauer

Der Dynamic Looper bietet eine Aufnahmedauer von 90 Sekunden, die über den „Loop 1"- und „Loop 2"-Puffer verteilt werden. Dabei verfügt jeder Puffer über minimal 10 Sekunden.



Beispiel: Sagen wir, weder „Loop 1", noch „Loop 2" enthalten bis jetzt eine Phrase und sie beginnen mit der Aufnahme von „Loop 1" (um danach „Loop 2" einzuspielen).

Die „Loop 1"-Phrase kann maximal 80 Sekunden lang sein, weil die maximale Aufnahmedauer 90 Sekunden beträgt, während „Loop 2" ja eine festgelegte Mindestlänge hat. Die Berechnung lautet daher: 90 – 10= 80 Sekunden.

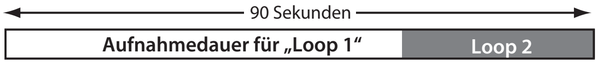


Wenn Sie nach der Aufnahme der „Loop 1"-Phrase „Loop 2" einspielen, geschieht folgendes.

Die für „Loop 2" verfügbare Aufnahmedauer entspricht der Gesamtdauer minus der Dauer von „Loop 1".



Sagen wir, Sie löschen „Loop 1" jetzt und nehmen für diesen Puffer eine neue Phrase auf. Die für „Loop 1" verfügbare Aufnahmedauer entspricht der Gesamtdauer minus der Dauer von „Loop 2".



Nach der Aufnahme einer Phrase

Hinzufügen weiterer Parts zu einer aufgezeichneten Phrase

Siehe hierfür „Ergänzen einer Phrase um weitere Parts“ auf S. 107.

Bearbeiten aufgezeichneter Phrasen mit dem Loop-Effekt

Siehe hierfür „Bearbeiten aufgezeichneter Phrasen mit dem Loop-Effekt“ auf S. 108.

Erneute Aufnahme einer Phrase mit dem Loop-Effekt

Siehe „Resampling“ auf Seite 110.

Ergänzen einer Phrase um weitere Parts

Hier wollen wir Ihnen zeigen, wie man die Aufnahme von „Loop 1“ um weitere Parts ergänzt.

1. **Wählen Sie das Programm mit dem gewünschten Sound. Bei Bedarf können Sie auch die Effekteinstellungen ändern.**

   ☞ „Das Gitarren- oder Mikrofonsignal mit einem Effekt bearbeiten“, S.102

   ☞ „Editieren eines Programms“, S.121

2. **Drücken Sie das STOP- und PROGRAM UP-Pedal gleichzeitig, damit die LOOP 1-Diode leuchtet.**
3. **Drücken Sie das REC/PLAY/OVERDUB-Pedal, um die Wiedergabe von „Loop 1“ zu starten.**
4. **Drücken Sie an der Stelle, wo Sie etwas hinzufügen möchten, das REC/PLAY/OVERDUB-Pedal und spielen Sie auf Ihrem Instrument.**
   Die LOOP STATUS LOOP 1-Diode leuchtet orange und der Overdub-Vorgang beginnt.

   Tipp: Wenn dem Expression-Pedal ein Pre-Effektparameter zugeordnet ist (die Pedaldiode leuchtet dann rot), können Sie den betreffenden Effekt während der Aufnahme beeinflussen.

5. **Betätigen Sie an der Stelle, wo Sie aus der Aufnahme aussteigen möchten, das PLAY/REC/OVERDUB-Pedal.**
   Die LOOP STATUS LOOP 1-Diode leuchtet grün und der Dynamic Looper wechselt vom Overdub-Modus in den Wiedergabebetrieb.

6. Drücken Sie das STOP-Pedal, um die Wiedergabe von „Loop 1“ anzuhalten.

Tipp: Auf dem Dynamic Looper können Sie auch einstellen, was geschehen soll, wenn Sie die Wiedergabe anhalten.

☞ „Festlegen, wie die Schleife endet“, S.109

Rückgängig machen des Overdub-Vorgangs

Wenn Sie den letzten Overdub-Vorgang rückgängig machen möchten, müssen Sie unmittelbar danach folgendermaßen vorgehen.

1. Halten Sie das PROGRAM UP-Pedal gedrückt.

2. Warten Sie, bis im Display „Und“ blinkt und geben Sie das PROGRAM UP-Pedal frei.
Die letzte Overdub-Aufnahme wird wieder entfernt.

Wiederherstellen der Overdub-Aufnahme

Wenn die letzte Overdub-Ergänzung doch nicht so schlecht war, können Sie sie wiederherstellen.

1. Halten Sie das PROGRAM UP-Pedal gedrückt.

2. Warten Sie, bis im Display „rEd“ blinkt und geben Sie das PROGRAM UP-Pedal frei.
Die letzte Overdub-Aufnahme wird wiederhergestellt.

Bearbeiten aufgezeichneter Phrasen mit dem Loop-Effekt

Hier wollen wir Ihnen zeigen, wie man eine aufgezeichnete Schleife während der Wiedergabe mit einem Loop-Effekt anhübscht bzw. entstellt. Bei Bedarf kann diese Bearbeitung mit dem Expression-Pedal in Echtzeit beeinflusst werden.

1. Drücken Sie das STOP- und PROGRAM UP-Pedal gleichzeitig, um den Loop-Puffer zu wählen, dessen Aufnahme Sie abspielen möchten.
Die Diode des gewählten Loop-Puffers leuchtet.

2. Drücken Sie das REC/PLAY/OVERDUB-Pedal, um die Wiedergabe zu starten.

Tipp: Wenn sowohl „Loop 1“ als auch „Loop 2“ eine Phrase enthalten, können Sie beide gleichzeitig abspielen, indem Sie die Wiedergabe anhalten und das STOP-Pedal gedrückt halten, während Sie kurz das REC/PLAY/OVERDUB-Pedal betätigen. (Diese Funktion nennen wir die „**Dual-Wiedergabe**“.)

Tipp: Wenn Sie das STOP-Pedal ±2 Sekunden gedrückt halten, wird die Phrase wieder gelöscht.

3. Überprüfen Sie, ob der LOOP FX-Taster leuchtet. Das bedeutet nämlich, dass der Loop-Effekt aktiv ist. Wenn er nicht leuchtet, müssen Sie den LOOP FX-Taster drücken.

Anmerkung: Wenn dem Expression-Pedal ein Pre-Effektparameter zugeordnet ist (die Pedaldiode leuchtet dann rot), kann der Loop-Effekt nicht gesteuert werden. Drücken Sie das Expression-Pedal dann bei Bedarf so weit hinunter, bis der Zehenschalter den Loop-Effekt aktiviert (die Pedaldiode leuchtet dann grün).

Tipp: Wenn dem Expression-Pedal ein Loop-Effektparameter zugeordnet ist (die Pedaldiode leuchtet dann grün), können Sie den betreffenden Effekt während der Aufnahme beeinflussen.

Tipp: Wenn Sie das TRIGGER/TAP-Pedal drücken, wird der Loop-Effekt deaktiviert. Außerdem kehren Sie zurück zum Beginn der Phrase, die gerade abgespielt wird. Bisweilen kann man die Schleife interessanter gestalten, indem man das Pedal zu bestimmten Zeitpunkten betätigt. Außerdem eignet sich dieses Verfahren für eine erneute Synchronisation mit dem vorherrschenden Tempo.

4. **Drücken Sie das STOP-Pedal, um die Wiedergabe anzuhalten.**
   Die Wiedergabe kann selbst angehalten werden, während die gewählte Loop-Phrase nicht abgespielt wird, sofern die andere Phrase wohl läuft.

‘Key Lock’-Funktion

Wenn Sie den CANCEL-Taster ±2 Sekunden lang gedrückt halten, werden alle Taster, Regler und Wahlschalter im Bedienfeld gesperrt. Nur die Pedale der Programm/Loop-Sektion und das Expression-Pedal sind dann noch belegt. (Diese Funktion heißt „**Key Lock**“.) Damit kann man z.B. peinliche Fehlhandlungen während eines Konzert vermeiden.

Festlegen, wie die Schleife endet

Sie können auch bestimmen, wie die Loop-Wiedergabe anhält, wenn Sie das STOP-Pedal drücken.

1. **Drücken Sie den STOP MODE-Taster.**
   Bei jedem Drücken ändert sich die Einstellung nach folgendem Schema.

   Taster aus: Bei Drücken des STOP-Pedals hält die Phrasenwiedergabe sofort an.

   Taster leuchtet rot: Wenn Sie das STOP-Pedal drücken, hält die Phrase an und wird mit Delay versehen.

   Taster leuchtet orange: Wenn Sie das STOP-Pedal drücken, wird die Phrase allmählich ausgeblendet. Sobald die Lautstärke den Mindestwert erreicht, hält die Wiedergabe an.

   Taster leuchtet grün: Wenn Sie das STOP-Pedal betätigen, wird die Phrase noch bis zum Ende abgespielt und hält dann aber an.

   Tipp: Während des Fade-Outs oder der Wiedergabe der gesamten Phrase vor dem Anhalten blinkt die LOOP STATUS-Diode so lange schnell grün, bis die Schleife anhält.

In dieser Auslaufphase (d.h. bis zum Anhalten) können Sie nichts aufnehmen, hinzufügen oder neu sampeln.

Resampling

Während der Wiedergabe einer Schleife können Sie die Phrase mit dem Loop-Effekt und dem Expression-Pedal bearbeiten bzw. beeinflussen und das Ergebnis erneut aufnehmen. Das nennen wir „**Resampling**“.

Mit dieser Funktion können Sie eine Phrase z.B. mit mehreren Loop-Effekten bearbeiten oder ihr eine andere Länge verpassen.

Der „Resampling“-Vorgang funktioniert auch, wenn die Schleife während der Wiedergabe mit dem Loop-Effekt bearbeitet wird. Das Resampling ist nur möglich, wenn der gewählte Puffer bereits eine Phrase enthält.

1. **Wählen Sie den gewünschten Loop-Puffer, indem Sie das STOP- und PROGRAM UP-Pedal gleichzeitig betätigen.**
2. **Drücken Sie das REC/PLAY/OVERDUB-Pedal, um die Schleifenwiedergabe zu starten und wählen Sie mit dem PROGRAM UP-Pedal das Programm, mit dem Sie den gewünschten Sound erzielen. Bei Bedarf können Sie die Effektparameter live editieren oder mit dem Expression-Pedal bearbeiten.**

   ☞ „Spielen von Programmen“, S.102

   Wenn der Loop-Effekt während der Phrasenwiedergabe aktiv ist, blinkt die RESAMPLING-Diode, um anzuzeigen, dass die „Resampling“-Funktion zur Verfügung steht.
3. **Betätigen Sie das REC/PLAY/OVERDUB-Pedal.**
   Die RESAMPLING-Diode leuchtet und der „Resampling“-Vorgang beginnt. Jetzt wird die Phrase mitsamt der Loop-Effektbearbeitung aufgenommen.

   Tipp: Wenn der Loop-Effekt dem Expression-Pedal zugeordnet ist, können Sie die Effektbearbeitung während der „Resample“-Aufnahme beeinflussen.

   Während des „Resampling“-Vorgangs können keine anderen Programms gewählt werden. Außerdem kann man den Loop-Effekt dann weder ein-/ausschalten, noch einen anderen Effekttyp wählen.
4. **Drücken Sie das REC/PLAY/OVERDUB-Pedal, um den „Resampling“-Vorgang anzuhalten.**

   Anmerkung: Wenn Sie ein Tempo für den „Resampling“-Vorgang eingestellt haben, endet der Vorgang synchron zum Tempo und der Taktart („Loop Quantize“-Funktion).

   Anmerkung: Wenn Sie den „Resampling“-Vorgang starten, ohne vorher ein Tempo festzulegen, endet er automatisch an einer Stelle, die einem Vielfachen der zu Grunde liegenden Phrase entspricht.

   Tipp: Wenn Sie den TRIGGER/TAP-Fußtaster betätigen, hält der „Resampling“-Vorgang sofort und ohne Anpassung an die Schleifenlänge an.

   Die Phrase wird jetzt abgespielt. Der Loop-Effekt wird ausgeschaltet. Wenn Sie während des „Resampling“-Vorgangs das STOP-Pedal drücken, wird der Vorgang beendet und die Wiedergabe hält an.

   Tipp: Wenn Sie „Loop 1“ und „Loop 2“ abspielen und mit dem Loop-Effekt „VOLUME“ oder „X-FADE“ eine „Resampling“-Aufnahme starten, hält die momentan nicht gewählte Phrase an, sobald Sie den „Resampling“-Vorgang beenden.

Bearbeiten aufgezeichneter Phrasen mit dem Limiter

Der Limiter des Dynamic Looper eignet sich einerseits für die Pegelangleichung der beiden Schleifen und andererseits für die Einstellung einer automatischen Balance zwischen den bereits aufgezeichneten und neu hinzugefügten Signalen.

1. **Drücken Sie den MASTER LIMITER-Taster, um den gewünschten Limiter-Typ zu wählen.**
   Bei wiederholtem Drücken des Tasters ändert sich die Einstellung. Die Anzeige im Display informieren Sie über den gewählten Typ.

   OFF: Limiter aus.

   SFt: Sanfter Limiter. Hiermit werden Pegelunterschiede zwischen „Loop 1“ und „Loop 2“ bei separater oder simultaner Wiedergabe ausgebügelt.

   Hrd: Harter Limiter. Hiermit wird die Dynamik der aufgezeichneten Phrasen ziemlich stark reduziert. Damit vermeiden Sie Pegelunterschiede zwischen der anfangs aufgezeichneten Phrase und den später hinzugefügten Parts (Overdub).

Löschen einer Loop-Phrase

Zum Löschen einer Loop-Phrase müssen Sie folgendermaßen vorgehen.

Eine gelöschte Phrase kann man nicht wiederherstellen. Verwenden Sie diese Funktion also mit Zurückhaltung.

1. **Wenn momentan eine Phrase abgespielt wird, müssen Sie das STOP-Pedal drücken, um sie anzuhalten.**
   Die LOOP STATUS-Diode blinkt grün.
2. **Wählen Sie die überflüssige Loop, indem Sie das STOP- und PROGRAM UP-Pedal gleichzeitig betätigen.**
   Sorgen Sie dafür, dass die LOOP-Diode der Phrase leuchtet, die Sie löschen möchten.
3. **Halten Sie das STOP-Pedal ±2 Sekunden lang gedrückt.**
   Die Phrase des gewählten Loop-Puffers wird gelöscht und die LOOP STATUS-Diode erlischt.

   Wenn Sie das STOP-Pedal erneut ±2 Sekunden gedrückt halten, wird die Phrase des anderen Loop-Puffers gelöscht und jene LOOP STATUS-Diode erlischt ebenfalls.

Loop-Status

Die LOOP STATUS- und RESAMPLING-Dioden zeigen an, ob der aktuelle Loop-Puffer eine Phrase enthält und was sein aktueller Status ist. Was beim Betätigen des REC/PLAY/OVERDUB- oder STOP-Pedals geschieht, richtet sich ebenfalls nach diesem Status.

Bei laufender Aufnahme/Overdub-Ergänzung

LOOP STATUS-Diode	Loop-Status	
Aus	Angehalten (keine Phrase)	☞ „Statuskontrolle der ‘Loop’-Puffer“, S.103
Blinkt rot	Die Aufnahme kann automatisch ausgelöst werden	☞ „Starten der Aufnahme durch das Spielen der ersten Noten (Auto Rec)“, S.105
Leuchtet rot	Aufnahme	☞ „Statuskontrolle der ‘Loop’-Puffer“, S.103
Blinkt langsam grün	Angehalten (enthält eine Phrase)	☞ „Festlegen, wie die Schleife endet“, S.109
Blinkt schnell grün	Hält demnächst an (Fade-Out oder Wiedergabe bis zum Ende der Schleife)	
Leuchtet grün	Wiedergabe	☞ „Statuskontrolle der ‘Loop’-Puffer“, S.103
Leuchtet orange	Overdub	

Während des ‘Resampling’-Vorgangs

Wenn Sie für die aktuell laufende Phrase einen Loop-Effekt wählen, aktiviert der Dynamic Looper die Aufnahmebereitschaft für den „Resampling“-Vorgang.

LOOP STATUS-Diode	RESAMPLING-Diode	Loop-Status	
Leuchtet grün	Blinkt rot	Bereit für das „Resampling“	☞ „Resampling“, S.110
Lit red	Leuchtet rot	Resampling	

Über den Pre- und Loop-Effekt

In diesem Kapitel werden die Effekttypen des Pre- und Loop-Effekts und ihre editierbaren Parameter vorgestellt. Nähere Einzelheiten zum Signalfluss finden Sie auf Seite 93.

Effektparameter

EDIT-Regler: Dieser Parameter kann mit dem EDIT-Regler editiert werden.

PRE FX-Taster + EDIT-Regler: Diesen Parameter können Sie editieren, indem Sie den PRE FX-Taster gedrückt halten, während Sie am EDIT-Regler drehen.

Bestimmte Effekte bieten keinen Parameter, der mit dem PRE FX-Taster + EDIT-Regler editiert werden kann.

Expression-Pedal: Diese Parameter können dem Expression-Pedal zugeordnet werden. Alles Weitere zur Parameterzuordnung finden Sie unter „Wahl der Pedalfunktion“ auf Seite 123.

Pre-Effekte

PdL: PEDAL FX

Modell eines Effektpedals.

- EDIT-Regler: Anwahl des Effekttyps.

  Cln: Ein „Clean“-Sound, der dem Charakter Ihrer Gitarre alle Ehre macht.

  Co: Dieses Modell beruht auf einem Kompressorpedal, das wegen seines perkussiven und lupenreinen Sounds geliebt wird. Es eignet sich perfekt für Pop- und Funk-Musik der 1980er und ‘90er. Außerdem kann dieser Effekt ein langes, rundes Sustain erzeugen

  Crn: Dies ist ein Modell eines Overdrive-Pedals, das nach dem Halb-Mensch/Halb-Pferd-Geschöpf der griechischen Sagen benannt ist. Wenn Sie den Pegel herunterfahren, fungiert der Effekt als Booster, der das Original-Signal Ihrer Gitarre aber intakt lässt. Wenn Sie GAIN aufdrehen, wandelt er sich zu einem Overdrive mit fülligem Mittenbereich.

  Od: Modell eines beliebten grünen Overdrive-Pedals mit einer sensationellen Wärme. Zurecht ein Klassiker.

  dst: Diese Verzerrung ist Vorschrift für Metal-Helden.

- PRE FX-Taster + EDIT-Regler: Bestimmt die Pegelanhebung.
- Expression-Pedal: Steuerung des Ausgangspegels.

∀AH: WAH

Modell eines Vox V847 Wah-Pedals.

- EDIT-Regler: Anwahl des Sounds (Effekttyps). Die verfügbaren Sounds sind die gleichen wie für den PEDAL FX-Typ. (☞„ PEDAL FX “)
- PRE FX-Taster + EDIT-Regler: Bestimmt die Pegelanhebung.
- Expression-Pedal: Steuert den Wah-Effekt.

Nod: MODULATION
Modell eines Modulationseffekts.

- EDIT-Regler: Anwahl des Effekttyps.

  Ch1: Modell eines analogen Chorus-Effekts.

  Ch2: Dieser Typ enthält zwei Chorus-Blöcke und kann daher eine komplexe Modulation erzeugen.

  FLA: Modell eines analogen Flanger-Effekts.

  PHA: Modell eines analogen Phaser-Effekts.

  trE: Modell einer Tremolo-Schaltung, die es auf manchen Gitarrenverstärkern gibt.

- PRE FX-Taster + EDIT-Regler: Regelt die Modulationsgeschwindigkeit.
- Expression-Pedal: Hiermit bestimmen Sie die Intensität des Effekts.

bAS: BASS
Simuliert eine Bassgitarre.

- EDIT-Regler: Anwahl des gewünschten Sounds.

  Eb1: Herkömmlicher E-Bass.

  Eb2: E-Bass, der mit einem Kompressor bearbeitet wird.

  Eb3: E-Bass, der mit einem Overdrive-Effekt bearbeitet wird.

  Eb4: E-Bass, der mit einem Verzerrungseffekt bearbeitet wird.

  Sb1: Ein Synthesizer-Bass.

  Sb2: Andere Fassung des Synthesizer-Basses.

- Expression-Pedal: Steuerung des Ausgangspegels.

Aco: ACOUSTIC
Simuliert eine akustische Gitarre.

- EDIT-Regler: Anwahl des gewünschten Sounds.

  S-1: Alte akustische Gitarre mit kleinem Korpus. Eignet sich besonders für dezente Arpeggien.

  S-2: Akustische Gitarre mit normalem Korpus und betonten Mittenfrequenzen, wie man sie im Country Blues mag.

  Lrg: Akustische Gitarre mit großen Korpus und einem für Pop-Anwendungen geeigneten Sound.

  rES: Resonator-Gitarre für Slide-Einlagen.

- PRE FX-Taster + EDIT-Regler: Regelt die Effektintensität.
- Expression-Pedal: Steuerung des Ausgangspegels.

Ptc: PITCH
Ein Pitch-Shifter, den man mit dem Expression-Pedal ansteuern kann. Damit ändert man die Tonhöhe.

- EDIT-Regler: Anwahl des Tonhöhenversatzes in Halbtonschritten. **-12 – 0** , **dtn**: Verstimmung, **1 – 12**
- PRE FX-Taster + EDIT-Regler:Hiermit regeln Sie die Balance zwischen dem Effekt- und Original-Signal.
- Expression-Pedal: Hiermit kann die Tonhöhe beeinflusst werden.

Stt: STUTTER

Dieser Effekt ähnelt einem Tremolo, ist aber eigentlich ein Gate, das zum aktuellen Tempo synchron läuft. Mit dem Expression-Pedal können rhythmische Phrasen erzeugt werden, weil Sie damit bestimmen, wie lange das Gate pro Zyklus geöffnet bleibt. Das eignet sich vor allem für Eingangssignale mit relativ konstantem Pegel. Letzteren kann man durch Verwendung eines Kompressor- oder Verzerrungseffekts erzielen.

- EDIT-Regler: Hiermit wählen Sie die Taktart. Das Gate öffnet sich automatisch im Rhythmus der gewählten Taktart und des aktuellen Tempos.

1-2: 𝅗𝅥 (zwei Taktschläge= halbe Note)	**1-8:** ♪ (Achtelnoten)
3-8: ♩. (anderthalb Taktschläge)	**1-12:** ♪3 (Achteltriolen)
1-3: 𝅗𝅥3 (halbe Triolen)	**1-16:** 𝅘𝅥𝅯 (Sechzehntelnoten)
1-4: ♩ (1 Taktschlag= Viertelnote)	**1-24:** 𝅘𝅥𝅯3 (Sechzehnteltriolen)
3-16: ♪. (punktierte Achtelnoten)	**1-32:** 𝅘𝅥𝅰 (1/32.-Noten)
1-6: ♩3 (Vierteltriolen)	**1-64:** 𝅘𝅥𝅱 (1/64.-Noten)

- Expression-Pedal: Bestimmt, wie lange das Gate jeweils geöffnet bleibt. Je weiter Sie das Expression-Pedal hinunterdrücken, desto kürzer werden die Noten.

Eq: EQ

Modell eines 4-Band Equalizers.

- EDIT-Regler: Hiermit wählen Sie den Equalizer-Typ.

  LC: Hochpassfilter.

  LF: Pegel der Bassfrequenzen.

  CF: Pegel der Mittenfrequenzen.

  CF2: Pegel der Mittenfrequenzen und anderer Frequenzbereiche.

  HF: Pegel der hohen Frequenzen.

  HC: Tiefpassfilter.

- PRE FX-Taster + EDIT-Regler: Bestimmt die Pegelanhebung.
- Expression-Pedal: Steuerung des Ausgangspegels.

dLy: DELAY

Modell eines Delay-Effekts.

- EDIT-Regler: Hiermit wählen Sie den Delay-Typ.

  Sho: Modell eines kurzen Delays („Slap“).

  dL1: Modell eines Delays ohne nennenswerte Klangfärbung.

  dL2: Modell eines synchronisierbaren Delay-Effekts.

  An1: Modell eines Analog-Delays mit Eimerkettenschaltung. Dies ist ein sehr warmer Effekt.

  An2: Modell eines synchronisierbaren Analog-Delays.

  tP1: Modell eines Bandechos mit den typischen Gleichlaufschwankungen.

  tP2: Modell eines synchronisierbaren Bandechos.

- PRE FX-Taster + EDIT-Regler: Hiermit regeln Sie die Verzögerungszeit. Wenn Sie einen kurzen oder nicht synchronisierbaren Delay-Effekt gewählt haben, können Sie mit diesem Parameter die Verzögerungszeit im Bereich 0 – 10 einstellen.

  Nach Anwahl eines synchronisierbaren Delay- oder Bandechoeffekts können Sie einen der folgenden Werte einstellen.

1-64: 𝅘𝅥𝅲 (1/64.-Noten)

1-32: 𝅘𝅥𝅱 (1/32.-Noten)

1-24: 𝅘𝅥𝅯$_3$ (Sechzehnteltriolen)

1-16: 𝅘𝅥𝅯 (Sechzehntelnoten)

1-12: ♪$_3$ (Achteltriolen)

1-8: ♪ (Achtelnoten)

1-6: ♩$_3$ (Vierteltriolen)

3-16: ♪. (punktierte Achtelnoten)

1-4: ♩ (1 Taktschlag= Viertelnote)

1-3: 𝅗𝅥$_3$ (halbe Triolen)

3-8: ♩. (anderthalb Taktschläge)

1-2: 𝅗𝅥 (zwei Taktschläge= halbe Note)

- Expression-Pedal: Hiermit bestimmen Sie den Effektanteil.

Anmerkung: Bei Anwahl eines Delay-Effekts für den Pre- oder Loop-Block beträgt die maximale Verzögerungszeit 2,22 Sekunden. Wenn Sie einen synchronisierbaren Delay-Typ wählen und ein Tempo einstellen, bei dem die Verzögerungszeit mehr als 2,22 Sekunden betragen müsste, wird der eigentlich richtige Wert halbiert.

rVb: REVERB

Bei diesem Halleffekt können Sie mit dem Expression-Anteil die Hallintensität und die Lautstärkebalance einstellen. Dieser Effekt eignet sich sowohl für Gitarre als auch für Gesang.

- EDIT-Regler: Hier kann der Halltyp gewählt werden.

  SPr: Modell des für einen Gitarrenverstärker typischen Federhalls.

  roo: Dieses Modell simuliert den Hall eines Zimmers und enthält entsprechend viele Erstreflexionen.

  HAL: Dieses Modell simuliert den Hall eines Konzertsaals mit zahlreichen Echos in der Hallfahne.

- Expression-Pedal: Steuert die Hallintensität und die Lautstärkebalance.

S-F: SCI-FI

Verbiegt das Signal einer elektrischen Gitarre auf unterschiedliche Arten.

- EDIT-Regler: Anwahl des gewünschten Sounds.

  dr1, dr2, dr3: Dies sind Borduneffekte, die man z.B. von der indischen Tambura kennt.

  Sy1, Sy2, Sy3: Modelle eines chromatischen Synthesizers. Es gibt drei Synthesizertypen mit völlig unterschiedlichen Klangfarben (Sy3: Schlagzeugsimulation). Diese Effekte „funktionieren“ nur, wenn Sie Einzelnoten spielen.

  SLo: Erzeugt einen Streicheffekt ähnlich wie bei einer Geige.

- PRE FX-Taster + EDIT-Regler: Die Funktion richtet sich nach dem gewählten Sound.

  dr1, dr2: Hiermit wählen Sie die Tonart.

  dr3, Sy1, Sy2: Einstellen des Effektanteils.

  Sy3: Bestimmt den Ausgangspegel.

  SLo: Regelt die Einsatzgeschwindigkeit.

- Expression-Pedal: Die Funktion richtet sich nach dem gewählten Sound.

  dr1, dr2: Hiermit bestimmen Sie den Effektanteil.

  dr3: Hiermit kann die Tonart geändert werden.

  Sy1, Sy2, SLo: Steuerung des Ausgangspegels.

  Sy3: Beeinflussen der Klangfarbe.

Loop-Effekte

Vor allem bei den Loop-Effekten lohnt es sich, dem Expression-Pedal einen Parameter zuzuordnen.

Vol: VOLUME

Bei diesem Effekt kann man mit dem Expression-Pedal die Lautstärke einstellen.
Wenn Sie diesen Effekt wählen können Sie einstellen, welche Signalquelle von der Lautstärkeeinstellung beeinflusst wird, was z.B. beim „Resampling“ praktisch sein kann. Diese Einstellung erlaubt bei Bedarf die Kombination der beiden Loops zu einer neuen Phrase.

- EDIT-Regler: Wählen Sie hier die Signalquelle, deren Lautstärke beeinflusst werden kann.

  Cur: Nur die Lautstärke der aktuell gewählten Phrase wird beeinflusst.

  L1.2: Die Lautstärke von „Loop 1“ und „Loop 2“ wird beeinflusst.

  ALL: Die Lautstärke des Eingangssignal sowie von „Loop 1“ und „Loop 2“ wird beeinflusst.

- Expression-Pedal: Hiermit stellen Sie die Lautstärke der gewählten Signalquelle ein (siehe den EDIT-Regler).

FAd: X-FADE

Bei diesem Effekt dient das Expression-Pedal zum Einstellen der Mischung.

Wenn Sie diesen Effekt für den „Resampling“-Vorgang wählen, können Sie die Signalquelle wählen, deren Mischbalance während der Neuaufnahme beeinflusst wird.

- EDIT-Regler: Hiermit wählen Sie die Signalquelle, deren Mischbalance beeinflusst werden kann.

  In.L: Das Expression-Pedal beeinflusst die Mischbalance zwischen dem Eingangssignal und dem momentan gewählten Loop-Puffer.

  L1.2: Das Pedal beeinflusst die Mischbalance zwischen „Loop 1“ und „Loop 2“.

- Expression-Pedal: Hiermit stellen Sie die Mischbalance zwischen den mit dem EDIT-Regler gewählten Signalquellen ein.

rEV: REVERSE

Dieser Effekt kehrt die Wiedergabe um. Je weiter Sie das Expression-Pedal hinunterdrücken, desto lauter wird das umgekehrt abgespielte Signal. Dieser Effekt eignet sich vor allem für Parts mit langen Noten wie z.B. Gitarrensoli und Gesangsparts.

- EDIT-Regler: Hiermit bestimmen Sie, was passiert, wenn Sie von der normalen Wiedergabe zur umgekehrten wechseln.

  FAd: Überblendung zwischen der normalen und der umgekehrten Wiedergabe.

  ALt: Abwechselnde Umschaltung zwischen der normalen und der umgekehrten Wiedergabe.

- Expression-Pedal: Anwahl der normalen und umgekehrten Wiedergabe.

LIL: LOOP IN LOOP

Wenn Sie das Expression-Pedal drücken, wird nur noch eine kurze Passage der momentan gewählten Schleife abgespielt. Mit dieser Änderung der Phrasenlänge lassen sich bei Bedarf sogar Trommelwirbeleffekte erzielen.

- EDIT-Regler: Wählen Sie hier die Taktart, die bei Drücken des Expression-Pedals für die Phrasenwiedergabe verwendet wird. Wenn Sie „bAr“ wählen, werden die zuvor gewählte Taktart sowie das Tempo verwendet. Bei allen anderen Einstellungen ändert sich nur das Tempo.

  bAr: 1 Takt

  1-2: 𝅗𝅥 (zwei Taktschläge= halbe Note)

  3-8: ♩. (anderthalb Taktschläge)

  1-3: 𝅗𝅥$_3$ (halbe Triolen)

  1-4: ♩ (1 Taktschlag= Viertelnote)

  3-16: ♪. (punktierte Achtelnoten)

  1-6: ♩$_3$ (Vierteltriolen)

  1-8: ♪ (Achtelnoten)

  1-12: ♪$_3$ (Achteltriolen)

  1-16: 𝅘𝅥𝅯 (Sechzehntelnoten)

  1-24: 𝅘𝅥𝅯$_3$ (Sechzehnteltriolen)

  1-32: 𝅘𝅥𝅰 (1/32.-Noten)

  1-64: 𝅘𝅥𝅱 (1/64.-Noten)

- Expression-Pedal: Startet die Wiedergabe einer kurzen Phrase, die zum Tempo synchron läuft. Wenn Sie das Pedal noch weiter hinunterdrücken, wird die Länge erneut halbiert.

Ptc: PITCH

Ein Pitch-Shifter, den man mit dem Expression-Pedal ansteuern kann. Damit ändert man die Tonhöhe.

- EDIT-Regler: Hiermit wählen Sie das Intervall, innerhalb dessen die Tonhöhe geändert werden kann.

  u57: Wenn Sie das Pedal drücken, ändert sich die Tonhöhe vom Originalwert → 5 Halbtöne höher → 7 Halbtöne höher.

  u12: Wenn Sie das Pedal drücken, ändert sich die Tonhöhe vom Originalwert → 1 Halbton höher → 2 Halbtöne höher.

  u13: Wenn Sie das Pedal drücken, ändert sich die Tonhöhe vom Originalwert → 1 Halbton höher → 3 Halbtöne höher.

  u35: Wenn Sie das Pedal drücken, ändert sich die Tonhöhe vom Originalwert → 3 Halbtöne höher → 5 Halbtöne höher.

  u47: Wenn Sie das Pedal drücken, ändert sich die Tonhöhe vom Originalwert → 4 Halbtöne höher → 7 Halbtöne höher.

  u24: Wenn Sie das Pedal drücken, ändert sich die Tonhöhe vom Originalwert → 2 Halbtöne höher → 4 Halbtöne höher.

  u5t: Wenn Sie das Pedal drücken, ändert sich die Tonhöhe vom Originalwert → 5 Halbtöne höher → 10 Halbtöne höher.

  ubn: Wenn Sie das Pedal betätigen, ändert sich die Tonhöhe stufenlos um maximal eine Oktave.

  uch: Wenn Sie das Pedal betätigen, ändert sich die Tonhöhe in Halbtonschritten um maximal eine Oktave.

  d57: Wenn Sie das Pedal drücken, ändert sich die Tonhöhe vom Originalwert → 5 Halbtöne tiefer → 7 Halbtöne tiefer.

  d12: Wenn Sie das Pedal drücken, ändert sich die Tonhöhe vom Originalwert → 1 Halbton tiefer → 2 Halbtöne tiefer.

  d35: Wenn Sie das Pedal drücken, ändert sich die Tonhöhe vom Originalwert → 3 Halbtöne tiefer → 5 Halbtöne tiefer.

  d47: Wenn Sie das Pedal drücken, ändert sich die Tonhöhe vom Originalwert → 4 Halbtöne tiefer → 7 Halbtöne tiefer.

  d24: Wenn Sie das Pedal drücken, ändert sich die Tonhöhe vom Originalwert → 2 Halbtöne tiefer → 4 Halbtöne tiefer.

  dbn: Wenn Sie das Pedal betätigen, ändert sich die Tonhöhe stufenlos um maximal eine Oktave abwärts.

  dch: Wenn Sie das Pedal betätigen, ändert sich die Tonhöhe in Halbtonschritten um maximal eine Oktave abwärts.

- Expression-Pedal: Steuert die Tonhöhe der Schleife.

SPd: SPEED

Bei diesem Effekt kann man mit dem Expression-Pedal die Wiedergabegeschwindigkeit einstellen.

- EDIT-Regler: Hiermit bestimmen Sie, wie sich die Wiedergabegeschwindigkeit bei Betätigung des Expression-Pedals ändert.

  SL1: Bei Drücken des Pedals sinkt die Wiedergabegeschwindigkeit. Die Tonhöhe bleibt jedoch konstant.

  SL2: Bei Drücken des Pedals sinkt die Wiedergabegeschwindigkeit. Auch die Tonhöhe sinkt der gewählten Geschwindigkeit entsprechend.

  FA1: Bei Drücken des Pedals steigt die Wiedergabegeschwindigkeit. Die Tonhöhe bleibt jedoch konstant.

  FA2: Bei Drücken des Pedals steigt die Wiedergabegeschwindigkeit. Auch die Tonhöhe ändert sich der gewählten Geschwindigkeit entsprechend.

  SF1: Wenn Sie das Pedal von der Mitte aus weiter hinunterdrücken, steigt die Wiedergabegeschwindigkeit. Wenn sich das Pedal unterhalb der Mitte befindet, sinkt die Geschwindigkeit dagegen. Die Tonhöhe bleibt jedoch konstant.

  SF2: Wenn Sie das Pedal von der Mitte aus weiter hinunterdrücken, steigt die Wiedergabegeschwindigkeit. Wenn sich das Pedal unterhalb der Mitte befindet, sinkt die Geschwindigkeit dagegen. Auch die Tonhöhe ändert sich der gewählten Geschwindigkeit entsprechend.

- Expression-Pedal: Steuert das Tempo der Loop-Phrase. Je nach der Einstellung des EDIT-Reglers ändert sich außer der Geschwindigkeit auch die Tonhöhe. Das Klangergebnis ist mit dem Ändern der Drehgeschwindigkeit einer Vinylplatte identisch.

Scr: SCRUB

Dieser Effekt unterteilt die Phrase in so genannte „Grains" (kurze Audiopassagen), deren Wiedergabe über die Position des Expression-Pedals gesteuert werden kann (damit lassen sich „Scrub"-Effekte erzielen). Das eignet sich besonders für Gitarrensoli und -arpeggien.

- EDIT-Regler: Hiermit stellen Sie die Länge der „Grains" ein (wie bei der Granularsynthese).

- Expression-Pedal: Wählt die Wiedergabeposition innerhalb der Schleife.

  Wenn Sie das Pedal zuerst ganz hochklappen und danach langsam drücken, werden die einzelnen „Grains" der Reihe nach abgespielt.

  Wenn Sie das Pedal hinunterdrücken, werden die „Grains" normal abgespielt. Klappen Sie das Pedal wieder hoch, so wird die Wiedergabe umgekehrt. Die Geschwindigkeit, mit der Sie das Pedal betätigen, bestimmt auch die Wiedergabegeschwindigkeit.

  Wenn Sie das Pedal nicht betätigen, ist die Wiedergabe relativ langsam.

Stt: STUTTER

Bei diesem Effekt bestimmt man mit dem Expression-Pedal die Länge der kurzen Passagen. Damit lassen sich rhythmische Figuren erzielen. Das eignet sich vor allem für Signale mit

relativ konstantem Pegel. Letzteren kann man durch Verwendung eines Kompressor- oder Verzerrungseffekts erzielen. Dieser Effekt funktioniert genau wie der „STUTTER“-Effekt der PRE FX-Sektion.

☞ „Stt: STUTTER“, S.115

Πod: MODULATION

Bei diesem Effekt können Sie mit dem Expression-Pedal einen Effekt zwischen leichtem Chorus und intensivem Flanging erzielen.

- EDIT-Regler: Wählen Sie hier die LFO-Geschwindigkeit. Der LFO läuft synchron zum Tempo.

8-1: 𝅝 x8 (8 Takte)	**3-16:** ♪. (punktierte Achtelnoten)
4-1: 𝅝 x4 (4 Takte)	**1-6:** ♩$_3$ (Vierteltriolen)
2-1: 𝅝 x2 (2 Takte)	**1-8:** ♪ (Achtelnoten)
1-1: 𝅝 (1 Takt= ganze Note)	**1-12:** ♪$_3$ (Achteltriolen)
3-4: 𝅗𝅥. (drei Taktschläge= punktierte halbe Note)	**1-16:** 𝅘𝅥𝅯 (Sechzehntelnoten)
1-2: 𝅗𝅥 (zwei Taktschläge= halbe Note)	**1-24:** 𝅘𝅥𝅯$_3$ (Sechzehnteltriolen)
3-8: ♩. (anderthalb Taktschläge)	**1-32:** 𝅘𝅥𝅰 (1/32.-Noten)
1-3: 𝅗𝅥$_3$ (halbe Triolen)	**1-64:** 𝅘𝅥𝅱 (1/64.-Noten)
1-4: ♩ (1 Taktschlag= Viertelnote)	

- Expression-Pedal: Hiermit bestimmen Sie die Effektintensität. Wenn Sie das Pedal hinunterdrücken, entwickelt sich der Effekt zu einem Flanger. Je weiter Sie das Pedal hochklappen, desto stärker ähnelt der Effekt einem Chorus.

FLt: FILTER

Bei diesem Filtereffekt kann die Frequenz mit dem Expression-Pedal geändert werden.

- EDIT-Regler: Wählen Sie hier die Filtercharakteristik.

  HPF: Hochpassfilter

  bPF: Bandpassfilter

  LP1: Tiefpassfilter 1

  LP2: Tiefpassfilter 2 (größere Flankensteilheit)

- LOOP FX-Taster + EDIT-Regler: Hiermit kann die Resonanz eingestellt werden.
- Expression-Pedal: Steuert die Filterfrequenz.

dLy: DELAY

Dieser Delay-Effekt kann mit dem Tempo synchronisiert werden. Wenn Sie das Expression-Pedal hinunterdrücken, entsteht eine Oszillation wie bei einem analogen Delay-Effekt.

- EDIT-Regler: Regelt die Verzögerungszeit. Mit Ausnahme des kurzen Delays laufen alle Einstellungen zum Tempo synchron.

Sho: kurzes Delay	**1-6:** ♩$_3$ (Vierteltriolen)
1-64: 𝅘𝅥𝅱 (1/64.-Noten)	**3-16:** ♪. (punktierte Achtelnoten)
1-32: 𝅘𝅥𝅰 (1/32.-Noten)	**1-4:** ♩ (1 Taktschlag= Viertelnote)
1-24: 𝅘𝅥𝅯$_3$ (Sechzehnteltriolen)	**1-3:** 𝅗𝅥$_3$ (halbe Triolen)
1-16: 𝅘𝅥𝅯 (Sechzehntelnoten)	**3-8:** ♩. (anderthalb Taktschläge)
1-12: ♪$_3$ (Achteltriolen)	**1-2:** 𝅗𝅥 (zwei Taktschläge= halbe Note)
1-8: ♪ (Achtelnoten)	

- Expression-Pedal: Steuert die Rückkopplungsintensität und die allgemeine Lautstärkebalance.

Editieren eines Programms

Anwahl eines Programms

1. **Halten Sie den WRITE-Taster ±2 Sekunden lang gedrückt, um abwechselnd den Preset- und User-Bereich zu wählen.**
   Das Display zeigt jetzt die Programmnummer an.

   P01–P50: Preset-Programme.

   U01–U50: User-Programme.

   Wenn das Display etwas anderes anzeigt bzw. blinkt, müssen Sie den CANCEL-Taster drücken. Jetzt erscheint die Programmnummer.
2. **Wählen Sie mit dem PROGRAM UP-Pedal das gewünschte Programm.**
   Wenn Sie das PROGRAM UP-Pedal gedrückt halten, während Sie das TRIGGER/TAP-Pedal betätigen, wird der vorangehende Programmspeicher gewählt (PROGRAM DOWN).

Editieren der Effekte

Der Pre- und Loop-Effekt enthalten 11 verschiedene Effekttypen. Jedem Block kann jeweils einer der betreffenden Typen zugeordnet werden.

Außerdem enthält jeder Effekt einen oder zwei editierbare Parameter. Diese Parameter sind je nach Effekttyp verschieden. Die editierten Pre- und Loop-Effekteinstellungen können als „Programm“ gespeichert werden.

1. **Wählen Sie mit dem PRE-Wahlregler den gewünschten Pre-Effekt.**
   Wenn der Pre-Effekt momentan ausgeschaltet ist, wird er beim Drehen am Wahlregler automatisch aktiviert.
   Wenn Sie den Pre-Effekt editieren, blinkt der PRE FX-Taster.
2. **Stellen Sie mit dem EDIT-Regler den Wert des gewählten Pre-Parameters ein.**
   Manche Effekttypen bieten zwei editierbare Parameter. Um den zweiten Parameter zu editieren, müssen Sie den PRE FX-Taster gedrückt halten, während Sie am EDIT-Regler drehen.

   ☞ „Pre-Effekte“, S.113

   Anzeige des gespeicherten Werts
   Nach einer Wertänderung können Sie überprüfen, wie der betreffende Parameter im als Ausgangspunkt fungierenden Preset- oder User-Programm eingestellt war („gespeicherter Wert“). Wenn der eingestellte Parameterwert beim Drehen am Regler mit dem gespeicherten Wert übereinstimmt, leuchtet unten rechts im Display kurz ein Punkt.
   Das kann praktisch sein, wenn Ihnen eine Einstellung eines anderen Speichers so gut gefällt, dass Sie sie übernehmen möchten.
3. **Wählen Sie mit dem LOOP-Wahlregler den gewünschten Loop-Effekt.**
   Wenn der Loop-Effekt momentan ausgeschaltet ist, wird er beim Drehen am Wahlregler automatisch aktiviert.
   Wenn Sie den Loop-Effekt editieren, blinkt der LOOP FX-Taster.
4. **Stellen Sie mit dem EDIT-Regler den Wert des gewählten Loop-Parameters ein.**
   Manche Effekttypen bieten zwei editierbare Parameter. Um den zweiten Parameter zu editieren, müssen Sie den LOOP FX-Taster gedrückt halten, während Sie am EDIT-Regler drehen.

   ☞ „Loop-Effekte“, S.117

Speichern der Einstellungen

Die PRE FX TARGET-Einstellung (d.h. die Wahl des Eingangssignals, das mit dem Pre-Effekt bearbeitet wird), der Pre-Effekt (der z.B. das Gitarrensignal bearbeitet) und der Loop-Effekt (der eine oder beide Loop-Phrasen bearbeitet) können gemeinsam als so genanntes Programm gespeichert werden.

Wenn Sie die Änderungen nicht speichern, gehen sie verloren, sobald Sie einen anderen Speicher wählen oder das Gerät ausschalten. Änderungen, die Sie behalten möchten, müssen Sie speichern.

1. **Drücken Sie den WRITE-Taster.**
   Die Anzeige des Programm-/Werte-Displays blinkt. Wenn Sie bis jetzt ein Preset-Programm editiert haben, wird trotzdem eine User-Programmnummer angezeigt.
2. **Geben Sie mit dem EDIT-Regler an, wo das Programm gespeichert werden soll.**
   Beim Speichern überschreiben Ihre neuen Einstellungen den Inhalt des gewählten Zielprogramms. Bitte überzeugen Sie sich vorher davon, dass die betreffenden Einstellungen tatsächlich entsorgt werden dürfen.

   In den Preset-Speichern kann man keine Programme sichern.
3. **Drücken Sie den WRITE-Taster noch einmal.**
   Ihre Einstellungen überschreiben das in Schritt 2 gewählte User-Programm und die Display-Anzeige hört auf zu blinken.

   Anmerkung: Wenn Sie ein Programm speichern, wechselt der Dynamic Looper in denselben Zustand wie nach Aufrufen des soeben gespeicherten Programms. Wenn Sie dem Pedal einen Loop-Effektparameter zuordnen, ist der Loop-Effekt daher vorerst nicht aktiv.

Einstellungen für das Expression-Pedal

Mit dem Expression-Pedal können Sie den Pre- oder Loop-Effekt beeinflussen oder aber die Lautstärke einstellen.

Wahl der Pedalfunktion

Die Diode oben links neben dem Expression-Pedal zeigt die aktuelle Funktion des Pedals an.

Leuchtet rot: Das Pedal beeinflusst einen Pre-Effektparameter.

Aus: Das Pedal steuert einen Loop-Parameter an, aber der Loop-Effekt ist momentan ausgeschaltet. Bewegen Sie das Pedal, um den Loop-Effekt zu aktivieren. Dann leuchtet die Diode grün.

Leuchtet grün: Das Pedal steuert einen Loop-Effektparameter an.

Leuchtet orange: Wenn der Effektblock des zugeordneten Parameters ausgeschaltet ist, leuchtet die Diode orange. Das bedeutet, dass man mit dem Pedal die Lautstärke regeln kann.

Wenn Sie „PRE FX TARGET“ auf „INPUT“ (grün) oder „MIC“ (rot) stellen, steuert das Pedal die Lautstärke der INPUT-Buchse.

Wenn Sie „PRE FX TARGET“ auf „INPUT&MIC“ (orange) stellen, steuert das Pedal die Lautstärke der INPUT- und MIC-Buchse.

Um das Pedal dem Pre- oder Loop-Effekt zuzuordnen, müssen Sie es komplett hinunterklappen und dann noch etwas weiter drücken (Zehenschalter).

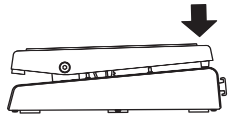
Die Pedalfunktion wird gemeinsam mit den übrigen Programmparametern gespeichert.

Kalibrieren des Expression-Pedals

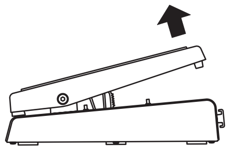
Wenn die Lautstärke oder der zugeordnete Parameter nicht mehr auf den Höchstwert (Vollgas) bzw. Mindestwert (Pedal hochgeklappt) gestellt werden kann, müssen Sie das Expression-Pedal mit folgendem Verfahren kalibrieren.

Bitte bewegen Sie das Expression-Pedal beim Kalibrieren mit dem Fuß. Wenn Sie es nämlich mit der Hand bewegen, schlägt die Kalibrierung eventuell fehl.

1. **Schalten Sie das Gerät aus.**
2. **Halten Sie den CANCEL- und LOOP FX-Taster gedrückt, während Sie das Gerät wieder einschalten.**
3. **Warten Sie, bis das Display „PdL“ anzeigt und geben Sie dann beide Taster frei.**
4. **Drücken Sie das Pedal komplett hinunter, gerade so, als wollten Sie ihm eine andere Funktion zuordnen.**
   Diese Position wird als Gewichtangabe für das Umschalten der Expression-Pedalfunktion verwendet.



5. Klappen Sie das Expression-Pedal langsam hoch (zu sich hin) und nehmen Sie den Fuß vom Pedal, wenn es nicht mehr weiter bewegt werden kann.



6. Drücken Sie das Pedal allmählich hinunter und nehmen Sie den Fuß vom Pedal, wenn es sich nicht mehr bewegen lässt.
Drücken Sie den CANCEL-Taster, wenn Sie die Kalibrierung abbrechen möchten.

7. Drücken Sie den WRITE-Taster.
Im Display wird zunächst eine Sekunde lang „CPL“ und danach die Programmnummer angezeigt.

Wenn die Kalibrierung fehlschlägt, erscheint die Meldung „Err“ im Display. Wiederholen Sie den Vorgang dann noch einmal ab Schritt 4.

Wenn die Kalibrierung mehrere Male in Folge fehlschlägt, stimmt eventuell etwas nicht mit dem Dynamic Looper. Wenden Sie sich dann an Ihren VOX-Händler.

Laden der Werkseinstellungen

Zum Laden aller Werksvorgaben für den Dynamic Looper müssen Sie folgendermaßen vorgehen.

Anmerkung: Dabei werden alle im User-Bereich gespeicherten Einstellungen durch die Werksvorgaben ersetzt.

1. Schalten Sie das Gerät aus.

2. Halten Sie den CANCEL- und PRE FX TARGET-Taster gedrückt, während Sie das Gerät wieder einschalten.

3. Warten Sie, bis im Display „Int“ blinkt und geben Sie die Taster wieder frei.
Wenn Sie die Werksvorgaben doch lieber nicht laden, müssen Sie den CANCEL-Taster drücken.

4. Drücken Sie den WRITE-Taster.
Wenn alle Programme initialisiert sind, erscheint die „CP“-Meldung im Display. Danach wird der Dynamic Looper normal hochgefahren.

⚠ Schalten Sie das Gerät niemals aus, solange die Initialisierung nicht beendet ist.

Energiesparfunktion

Der Dynamic Looper enthält eine Energiesparfunktion, die das Gerät ausschaltet, wenn Sie es länger als vier Stunden nicht bedienen.

Anmerkung: Solange an den Eingängen des Geräts ein Signal anliegt, wird die Energiesparfunktion nicht aktiviert, ganz gleich, ob Sie das Gerät bedienen oder nicht.

Anmerkung: Ab Werk ist die Energiesparfunktion des Dynamic Looper aktiv.

Deaktivieren der Energiesparfunktion

Zum Ausschalten der Energiesparfunktion verfahren Sie bitte folgendermaßen.

1. **Schalten Sie den Dynamic Looper aus.**
2. **Halten Sie den STOP MODE- und CANCEL-Taster gedrückt, während Sie das Gerät wieder einschalten.**
   Im Display wird zunächst „diS" angezeigt und danach wird der Dynamic Looper normal hochgefahren.

Aktivieren der Energiesparfunktion

Um die Energiesparfunktion zu einem späteren Zeitpunkt wieder zu aktivieren, verfahren Sie bitte folgendermaßen.

1. **Schalten Sie den Dynamic Looper aus.**
2. **Halten Sie den STOP MODE- und WRITE-Taster gedrückt, während Sie das Gerät wieder einschalten.**
   Im Display wird zunächst „EnA" angezeigt und danach wird der Dynamic Looper normal hochgefahren.

Anmerkung: Der Status der Energiesparfunktion (an oder aus) wird beim Ausschalten des Geräts automatisch gespeichert.

Fehlersuche

Das Gerät kann nicht eingeschaltet werden

- Haben Sie das beiliegende Netzteil an die DC9V-Buchse auf der Rückseite angeschlossen?
- Haben Sie das Netzteil an eine Steckdose angeschlossen?
- Führt die gewählte Steckdose denn auch Strom?
- Ist das Netzteil eventuell defekt?
- Haben Sie den STANDBY-Schalter auf „ON“ gestellt?

Sie hören nichts

- Haben Sie Ihr Instrument ordnungsgemäß an die INPUT-Buchse des Dynamic Looper angeschlossen?
- Ist das Kabel eventuell beschädigt?
- Haben Sie die Lautstärke des an INPUT angeschlossenen Geräts auf den Mindestwert gestellt?
- Falls Sie ein Mikrofon verwenden: Haben Sie den MIC TRIM-Regler auf einen geeigneten Wert gestellt?
- Steuert das Expression-Pedal momentan die Lautstärke und ist es komplett hochgeklappt?

Schleifenwiedergabe unmöglich

- Enthält der betreffende Loop-Puffer denn auch eine Phrase?

Der Effekt funktioniert nicht

- Haben Sie den Effekt eingeschaltet?
- Der Loop-Effekt ist nur verfügbar, wenn „Loop 1“ oder „Loop 2“ eine Phrase enthält.
- Steuert das Expression-Pedal momentan die Lautstärke?
- Überprüfen Sie die Einstellungen des Loop-Effekts.

Der Klang ist etwas befremdlich

- Überprüfen Sie die Einstellungen des Loop-Effekts.

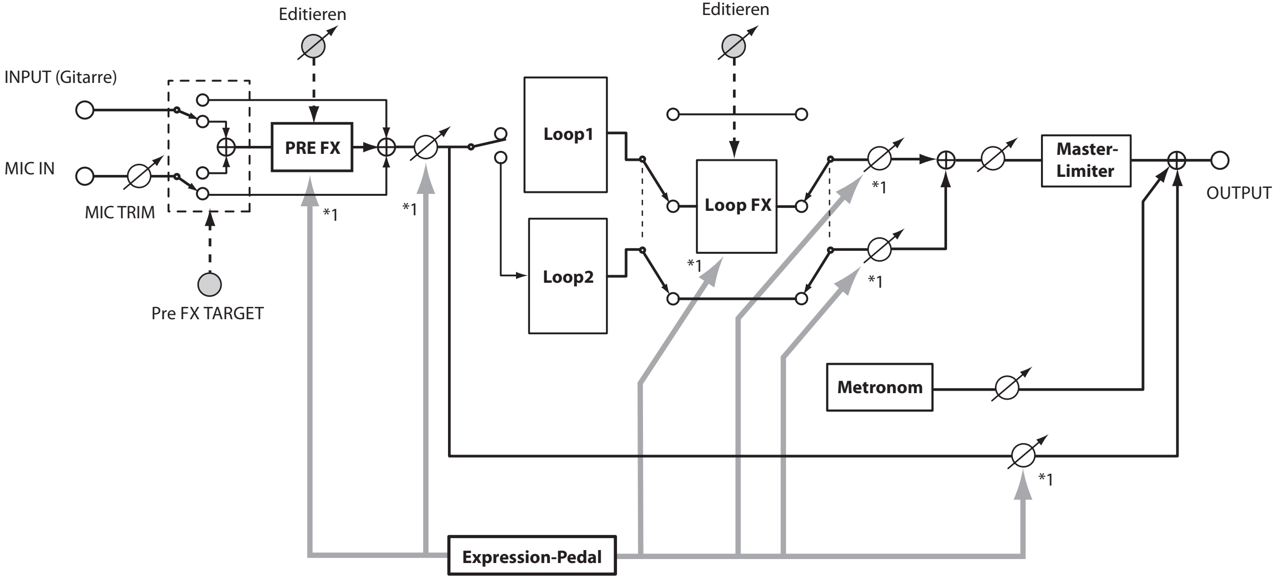
Bei der Verwendung eines Pedals, Tasters, Reglers oder Wahlreglers ändert sich nichts am Klang

- Haben Sie den betreffenden Effektblock deaktiviert?
- Haben Sie die „Key Lock“-Funktion aktiviert?

Das Gerät geht plötzlich aus

- Der Dynamic Looper enthält eine Energiesparfunktion, die das Gerät ausschaltet, wenn Sie es länger als vier Stunden nicht bedienen. Diese Funktion kann bei Bedarf ausgeschaltet werden. Siehe „Deaktivieren der Energiesparfunktion“ auf Seite 125.

Blockschaltbild



*1: Dieser Parameter kann bei Bedarf mit dem Expression-Pedal beeinflusst werden.

Wichtigste technische Daten

Effekte
Pre-Effekt: 11 Kategorien (27 Variationen)
Loop-Effekt: 11 Kategorien
Master-Limiter: 2 Typen
Stoppmodi: 3 Typen
Anzahl der Programme: 100 (50x Preset, 50x User)

Aufnahmezeit
Maximale Aufnahmedauer: Insgesamt 90 Sekunden
Anzahl der Schleifen: 2

Audio-Eingänge
INPUT-Buchse (mono)
MIC IN-Buchse (XLR, symmetrisch, ohne Phantomspeisung)
MIC IN TRIM-Regler (für Mikrofon)

Audio-Ausgabe
OUTPUT-Buchse (mono)

Signalverarbeitung
A/D-Wandlung: 24 Bit
D/A-Wandlung: 24 Bit

Sampling-Frequenz
44,1kHz

Dynamikumfang
94dB oder mehr

Maximaler Eingangspegel
+7dBu (typisch)

Stromversorgung
AC-Netzteil (DC 9V-Buchse [⊕-◐-⊖]), STANDBY-Schalter

Stromverbrauch
140mA

Abmessungen (B x T x H)
264 x 245 x 76 (mm)

Gewicht
2,2 kg

Lieferumfang
AC-Netzteil, Bedienungsanleitung, Programmübersicht

* 0dBu= 0,775V RMS
* Änderungen der technischen Daten und des Designs ohne vorherige Ankündigung vorbehalten.

VOX AMPLIFICATION LTD. 9 Newmarket Court, Kingston, Milton Keynes, MK10 OAU, UK www.voxamps.com